Xanthil\N

pro gamer

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

Sayı 8

SABAH
ISSN 1304 - 3811
1.500.000 TL.

CD'DE
Counter-Strike 1.6 + STEAM
ve dahası...

TAM ÇÖZÜM
Tomb Raider: Angel of Darkness
Lara'yla başetmek zor ama biz bir yolunu bulduk...

ÖN İNCELEME
Beyond Good & Evil
İyilik, başka dünyalardaki kapıları da açabilecek mi?

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost
FPS türü yeni bir klasiği karşılamaya hazırlanıyor

İNCELEME
Pro Beach Soccer
Wildlife Park
London Racer: World Challenge

Peşine Steam'i de takıp geldi!
CS 1.6'yla ilgili ne var ne yoksa ProGamer'da...

COUNtER-stRIKE
v.1.6

İçindekiler

İNCELEMELER

12 Counter-Strike 1.6
Bakalım Steam bu delikanlıyı bozacak mı?

16 Pro Beach Soccer
Futbolun ter türüne evet diyenler için.

18 Wildlife Park
Aynı anda hem hayvanlarla hem insanlarla uğraşmak zor zenaat

19 Londor Racer: World Challenge
Gidin evinizin önünde yarışın kardeşim!



ÖN İNCELEME

6 Beyond Good & Evil
Prince of Persia'ya benzemesi tesadüf değil.

8 S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost
Nükleer santralden daha tehlikeli olan şey: Açgözlülük



HABERLER

4 PSP
Taşınabilir ilk PlayStation modeli. Bakalım daha neler göreceğiz...

5 Rainbow Six 3: Athena Sword
Rainbow Six oyuncusu arkadan vurmaz hile yapmaz... Çünkü Punkbuster yakalar!

ONLINE

24 Terminator 3: War of Machines
SkyNet ve TechCom 32 tane oyuncu eşliğinde birbirine düşecek

STRATEJİ REHBERİ

26 Tomb Raider: Angel of Darkness
Tek başınıza uğraşarak sinirlerinizi yeterince yıprattınız. Halbuki ne gerek var...



AYRICA...

8 CD
CS 1.6 diyoruz başka da bir şey demiyoruz.

20 Donanım
Profesyonel oyuncuların vazgeçilmez donanımları.

22 Ev Elektroniği
Nokia 3100, N-Gage öncesi son durağımız.

29 Hile Kodları
Oyunlar eğlenmek içindir, kasılmak için değil

30 Mektup
Bu haftanın spesiyali el yazısı mektuplar.



Haftaların Köpüğü

Bu hafta dergide inceleyeceğimiz oyunları kararlaştırırken aklıma bir Boris Vian kitabı takıldı; Günlerin Köpüğü. Bu dünyanın içine sığmayan ama her nasılsa bu dünyada geçen, bütünüyle kendine has bir kitaptır bu. Gerçek dediğimiz şeylere dokunan ama bir taraftan da gerçeğin yakınından bile geçmeyecek ayrıntılarla dolu bir düş dünyasında olup biter her şey. Öykünün kendisi aklınızdan silinse de, arkasında kolay kolay unutulmayacak bir tortu (köpük mü yoksa?) bırakır. Günlerin Köpüğü'nü hatırladım çünkü haftalar önce başlayan ProGamer serüveninden de bu kitabın bıraktıklarına benzer bir tat alıyorum.

Derginin piyasaya çıktığı her Perşembe günü aslında bir önceki sayının son günü. Her Perşembe günü bir sayımız daha arşiv nesnesi oluyor. Döngü öylesine hızlı ki, dışardan bakıldığında muhtemelen bitirilen sayılardan geriye hiçbir şey kalmadığı sanılıyor. Doğru, daha bir dergiyi bitirmenin keyfini çıkaramadan bir sonraki için hazırlanmaya başlamak gerekiyor ama tıpkı kitaptaki gibi, burada da her sayının tortusu birikiyor.
Oyun dergilerinin içeriğinin oyun yapımcılarının ellerinde olduğunu düşününce, ProGamer olarak azıcık hayıflanmıyor da değiliz. Önümüzdeki birkaç hafta içinde peş peşe dökülecek olan, hepsi birbirinden sağlam oyunlar çıkmak için gün sayarken, örneğin bu haftanın cılız kalması hoş değil. Öte taraftan, mesela Counter Strike 1.6 sürümünün tüm detaylarını ilk kez ProGamer'dan okuyacak olmanız, hatta dumanı tüten bu yeni sürümü ProGamer CD'sinden edinecek olmanız ise işin hoş tarafı.

Sonuçta her hafta, bir kısmı size yansıyan bir kısmı bizde kalacak olan birbirinden tuhaf öykülerle geçmeye, köpükleri de zihnimizde birikmeye devam edecek...

Serpil Ulutürk

Avuç içinde PlayStation

Mobil kullanıcılara alternatif "walkman" yorumu

Resmi adı PlayStation Portable, kısaca PSP. SCEI'nin (Sony Computer Entertaintment Inc.) çıkardığı yeni avuçiçi oyun cihazının adı bu. UMD (universal media disc) kullanılacak olması ve teknik detayları belli, ama nasıl görüneceği henüz belli değil. Sonuçta pek yakında mobil oyun piyasasına yeni bir konsol daha katılacak, orası kesin.



Bilinen teknik detaylardan PSP'yi anlatmaya başlayalım. 480 x 272 piksel (16:9) geniş ve arka ışıklı TFT LCD ekran, MPEG4 desteği, AVC çözücü, 3D poligon/NURBS grafikler, dahili stereo hoparlör ve stereo kulaklık çıkışını içeren PCM ses sistemi, USB 2.0, Memory Stick girişi, şarj edilebilir li-ion pil ile PSP'nin diğer konsollarla iletişime geçmesini sağlayacak 802.11 kablosuz LAN desteği.

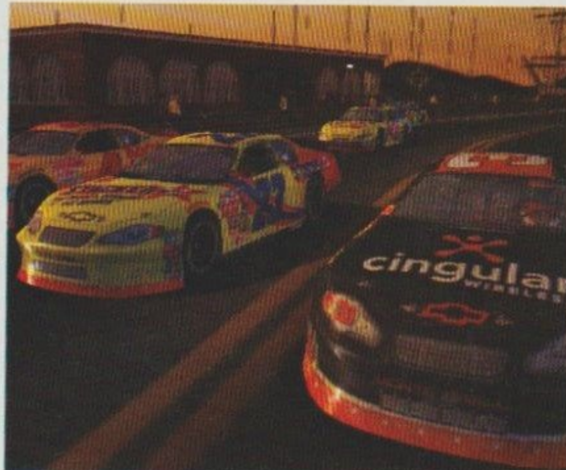
PSP'nin ilk etapta öne çıkan özelliği UMD kullanılacak olması. Sadece 60 mm çapında olan bu disklerin 1.8 GB veri kapasitesi var. SCEI tarafından belirtildiğine göre, kopyalanmaya karşı özel bir kodlamayla korunacaklar. PSP'nin 125 – 200 dolardan, PSP oyunlarının ise 15-25 dolardan satışa sunulması bekleniyor.

SCEI Başkanı Ken Kutaragi, PlayStation ve PlayStation 2'de ev kullanıcılarına sundukları yenilikleri, PSP ile mobil oyun platformuna taşıyacaklarını söylüyor. Dünya çapında milyonlarca PlayStation kullanıcısı olduğunu belirten Kutaragi, PSP ile oyun dışındaki diğer mobil eğlence uygulamalarını da sunacaklarını söylüyor ve "PSP, 21'inci yüzyılın walkman'i olacak" diye iddialı konuşuyor.

Nascar Thunder dört platformda

Satış fiyatı da belli oldu

NASCAR Thunder 2004'ün PC, PlayStation 2, PS ve Xbox platformları için piyasaya sürüleceği duyuruldu. EA'in Tiburon stüdyosu tarafından geliştirilen yarış oyunuyla ilgili en büyük yenilik, PS2 kullanıcılarının online ortamda birbirleriyle yarışabilecek olması. NASCAR Thunder 2004, "E" (yani "everyone", yani herkese göre) statüsünde. Oyuncunun sürüş stiline duyarlı olan yapay zeka sayesinde NASCAR Thunder 2004, gerçek NASCAR'daki tüm dostluk-düşmanlık, rekabet ve ayak oyunlarını da bir miktar barındırıyor. Oyunun fiyatı PC için 40 dolar, PS için 30 dolar, PS2 ve Xbox için ise 50 dolar.



Bekliyoruz...

Ekim sonuna kadar beklediğimiz oyunlarla yine karşınızdayız. Seçin beğenin alın, ama zamanı geldiğinde. Cep telefonunuza alarm koyun, ajandanıza not edin, aklınızda bulundurun, olmadı annenize söyleyin ki o gün geldiğinde size haber versin.

Spells of Gold
RPG......10 Ekim

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
RPG......10 Ekim

NBA Live 2004
Spor......10 Ekim

Turok Evolution
FPS......10 Ekim

Judge Dredd vs Judge Death
FPS......17 Ekim

Massive Assault
Aksiyon......17 Ekim

Rainbow Six 3: Athena Sword
Taktik......17 Ekim

Hidden & Dangerous 2
Taktik......24 Ekim

Broken Sword: The Sleeping Dragon
Adventure......24 Ekim

Worms 3D
Strateji......31 Ekim

XIII
FPS......31 Ekim

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Aksiyon......31 Ekim

Ford Racing Evolution
Yarış......31 Ekim

Dikkat ediyoruz

Bu köşede verdiğimiz ulvi hizmete bir yenisini daha ekledik. Bundan böyle kötü sürprizlerle karşılaşmamanız için kulağınıza küpe olacak notlar düşeceğiz. İşte almadan önce dikkat etmeniz gereken oyunlar.

Savage
Sadece online versiyonu var, onu oynamak isterseniz karışmayız ama istemeyecek olanları uyaralım dedik.

The Faith
CD'yi alıp, hevesle eve gelip, PC'yi açıp, CD'yi CD-ROM'a yerleştirip çalıştırdığınızda Korece olduğunu öğrenmenize ve kızgınlıkla hayal kırıklığı arasındaki o pis duyguyu yaşamanıza gönlümüz elvermedi.

Halo
Piyasada beta sürümü dolaşıyor. Biraz daha bekleyin, biraz daha.

Athena Sword'da hile yok

Oyun, multiplayer'da Punkbuster desteğiyle piyasaya çıkacak

UbiSoft'un yakında piyasaya çıkacak olan Tom Clancy tarzı aksiyon oyunu Rainbow Six 3: Athena Sword'la ilgili ayrıntılara bir yenisi eklendi:Multiplayer versiyonunda Punkbuster kullanılacak.

Multiplayer oyunlarda hile yapmayı önlemek üzere tasarlanmış bir sistem olan Punkbuster, hali hazırda Quake 3 Arena, Return to Castle Wolfenstein, America's Army gibi oyunlarda kullanılıyor.

Punkbuster, son kullanıcı sistemlerinde hile yapılmasını ve hack'lemeyi önleyen bir istemci-sunucu ürünü. Hile kullanımını ve hack'lemeyi sunucu admin'lerine bildirerek daha ileri ihlallerin de önlenmesini sağlıyor. Güvenlik nedeniyle Punkbuster'ın izlemeye alacağı hileler açıklanmıyor. Ancak şurası kesin ki, Athena Sword için yeni hileler çıktıkça Punkbuster sistemi de güncellenecek. Raven Shield'in bir genişleme paketi olan ve UbiSoft Milan tarafından geliştirilen Athena Sword, önümüzdeki hafta piyasada olacak.

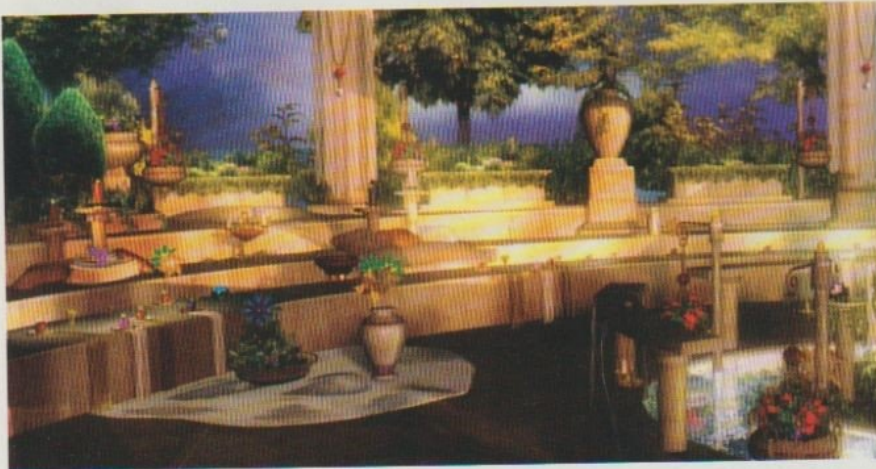


Sakinleştirici oyun

İnsana iyi gelecek bir interaktif oyun deneyimi

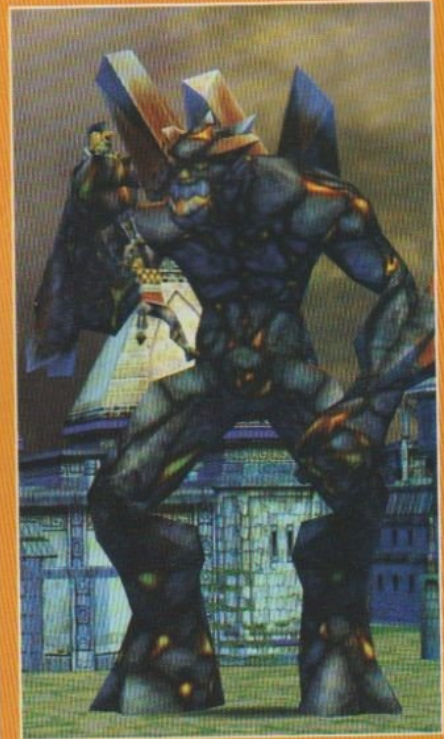
Kendini oyun, müzik ve teknoloji geliştirici diye tanımlayan Colorado merkezli Wild Divine Project, PC ve Mac için The Journey to Wild Divine'ı 1 Kasım'da çıkaracağını duyurdu. Ancak bu sıradan bir oyun duyurusu değil, çünkü Wild Divine, biyolojiyi de içeren bir interaktif oyun deneyimi. Bu deneyimde, yazılımdaki biyo-geribildirim modülleri sayesinde oyuncunun kalp atışı ve diğer biyolojik tepkileri, özel bir insan-bilgisayar arayüzüyle oyuna dahil olacak. Çeşitli zihin ve beden egzersizleriyle birlikte oyuncu, stresi azaltmak, zihni boşaltmak ve bedensel rahatlama sağlamak için maceralarla dolu bir fantezi dünyasında yolculuğa çıkıyor.

Oyunu geliştirenler arasında çeşitli altyapılardan uzmanlar var: Biyomedikal mühendisi, oyun geliştirici, psikolog, Budist rahibi, müzisyen, yazar ve biyo-geribildirim uzmanı. Biyo-geribildirim donanımıyla birlikte oyun 130 dolara satılacak.



Titanlar altın oldu!

Ensemble Studios, Age of Mythology'nin genişleme paketi The Titans'ın geliştirilmesinin tamamlandığını duyurdu. 30 Eylül'de piyasaya çıkacak olan oyunda 12 yeni tanrı gücü, 18 yeni insan birimi ve 10 mitolojik birim olacak.



Beyond Good & Evil

UbiSoft oyun piyasasına gittikçe daha fazla kök salmak niyetinde. Şimdi de yeni aksiyon-adventure oyunu Beyond Good & Evil ile piyasayı sarsacağa benziyor

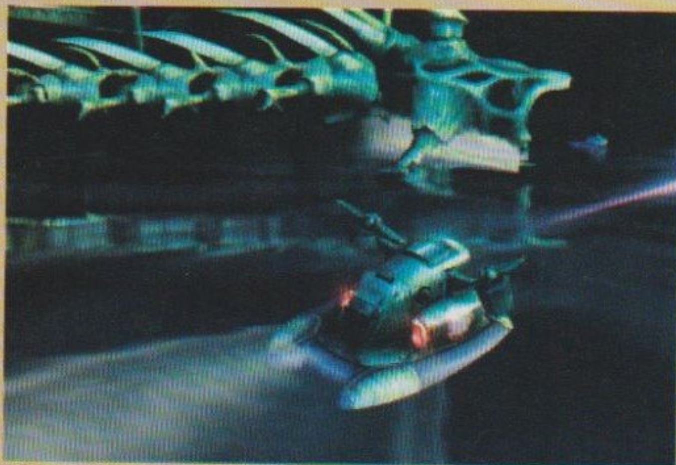
Çıkış Tarihi: Kasım 2003
Tür: Aksiyon/Adventure
Yapımcı: Ubisoft
Dağıtımcı: Ubisoft
www.beyondgoodevil.com



Bu görüntü size de Sands of Time'ı anımsatmıyor mu? Bildiniz. Beyond Good & Evil'ın grafik motoru Prince of Persia'yla aynı.

Beyond Good & Evil'ın oldukça basit ve standart bir hikayesi var. Hyllis gezegeni, uzaylılar tarafından ele geçirilmiştir. Alpha Section koruma birliğinin rahatını bozmakta, gezegen halkına karşı terörist eylemlerde bulunmakta ve halkın huzurunu kaçırmaktadırlar. Hyllis'te küçük bir adada yaşayan Jade, bu uzaylılara karşı savaş başlatır ve bir süre sonra halk tarafından kahraman ilan edilir. Bir süre sonra kahramanımız Jade, özgürlükçü bir örgüt olan IRIS tarafından bir görüşme için çağrılır. Bu görüşmede Alpha Section'ın da işin içinde olduğunu öğrenir ve yanına, yarı domuz yarı insan olan amcası Peyj'i de alarak bu saldırıların arkasında yatan gerçekleri araştırmak için çalışmaya başlar. Aslında böylesine bir hikayeye sahip olsa da, yapımcılar senaryo gidişatının daha komplike olacağını ve oyunun oldukça uzun süreceğini belirtiyor.

Projeyi eskilerden, Rayman serisi sayesinde ünlü olan Michel Ancel yürütüyor.



Hikaye uzak bir gezegende geçiyor olsa da bu grafikler insanı evinde hissettiren türden.

Beyond Good & Evil'a tam olarak adventure olarak yapılıyor dememiz pek doğru olmaz. Çünkü, hikayenin yanında oyunculara özgürce oynama şansı verilmiş. Ayrıca yapımcılar oyuna aksiyon unsurları da eklemiş. Hyllis gezegeni tamamen gezilebilir bir şekilde tasarlanmış. Fakat çok büyük bir dünya beklemeyin, çünkü Hyllis gezegeni sularla çevrili ve adalardan oluşmakta.

Jade grafik motoru kullanılıyor

Ana hikayenin dışında yapabildiğimiz bazı görevler de var. Jade, Hyllis Müzesi için gezegen üzerinde bulunan değişik canlı türlerinin fotoğraflarını çekerek para kazanabiliyor. Çekilen resimler direkt müzeye transfer ediliyor. Ayrıca Jade'in kamerasına eklentiler yapılabiliyor. Ulaşamadığımız kolları, düğmeleri değiştirmek ya da düşmanların dikkatini dağıtmak için kullandığımız disk eklentisi bunlardan sadece biri.

Düşmanlarımızı yenebilmek için yakın dövüş tekniklerini kullanacağız. Ayrıca Jade büyü de yapabilecek. Dövüş sistemi ve kontroller oldukça basit bir şekilde tasarlanmış. Gereken yerlerde Peyj'in gücünden yararlanılabilecek ve kendisi kontrol edilebilecek. Ayrıca çok sayıda düşmanla bile oldukça kolay bir şekilde dövüş yapılabilecek. Tabii kontrollerin kolay olması dövüşlerin çabuk biteceği anlamına gelmiyor. Çünkü uzay-





Oyunun eşya toplayıp bulmaca çözdüğümüz sıradan bir adventure olduğunu sananların fikrini değiştirecek görüntüler...

lılardan tutun da Hyllis'te dolaşırken önümüze çıkacak olan yaratıklara kadar türlü türlü düşman ile karşılaşabileceğiz.

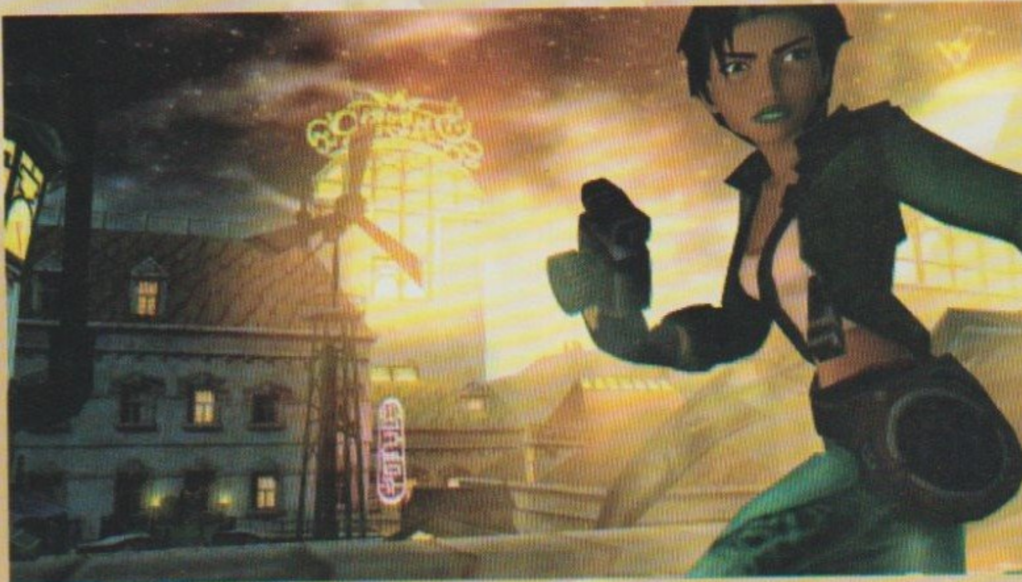
Grafikler oldukça temiz ve yumuşak olacak. UbiSoft, Beyond Good & Evil'da yeni grafik motorları olan Jade grafik motorunu kullanıyor. Jade grafik motoru oldukça güçlü ve stabil bir yapıya sahip. Bu motor ayrıca Prince of Percia: Sands of Time'ın yapımında da kullanılıyor. Grafik yapısı daha çok çizgi film tarzında tasarlanıyor ve ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla kaplamalar oldukça güzel. Işık efektleri, partiküller ve şehirler oldukça kaliteli ve detaylı bir şekilde tasarlanıyor. Yapımcılar ana karakterlerin modellemeleri kadar diğer karakterlerin modellemelerine ve kaplamalara da önem verdiklerini, fakat yine de oyunun yüksek bir sistem istemeyeceğini belirtiyorlar.

Gezegende günlük yaşam

Hyllis gezegeni tamamen interaktif olarak tasarlanıyor. Yerli halk ile iletişime girebileceğiz. İnsanları ya da yarı insan yarı hayvan halkı her gün kendi işlerine giderken, kendi işlerini yaparken görebileceğiz. Hyllis'te farklı hava koşulları, gece ve gündüz değişimi olacak ve oyun akışı bunlara göre değişebilecek. Örneğin, gece sokaklardaki insan sayısı azalacak, sabah erken saatlerde herkes işe gitmek için yola koyulacak. Ayrıca kahramanımız Jade kahraman ilan edildiği için Hyllis halkı ona saygı duyuyor ve pek çok konuda ona yardımcı oluyor. Böylesine ufak ayrıntıları düşünmeleri çok hoş. Oyunculara daha gerçekçi bir oyun yapısı ve klasik adventure oyunlarında pek sık rastlamadığımız bir şekilde özgürlük verilmiş. Hyllis gezegeni sularla kaplı olduğu için ulaşım aracı olarak sadece karada ve suda gidebilen bir Hovercraft var. Hovercraft'a değişik silah eklentileri yapılabilecek. Ayrıca para kazanmak için Hovercraft yarışlarına da katılabileceğiz.

UbiSoft hikaye dışında seslendirmelerine de oldukça önem veriyor. Jade ve Peyj'in seslendirmeleri özenle yapılmış. Ses efektleri henüz tamamlanmamış olsa da yapımcılar oldukça zengin olacağını söylüyor. Bunu özellikle Hyllis gezegeninin atmosferini daha iyi yansıtabilmek ve gezegenin canlılığını artırabilmek için istediklerini de belirtiyorlar. Halkın ayak seslerinden, gezegenin kendine has seslerine kadar her şey kaliteli ve en ince ayrıntısına kadar düşünülerek hazırlanıyormuş. Ayrıca gezegene uygun oyun müzikleri de unutulmamış. Bu müzikler de dinamik bir şekilde, yani aksiyon sahnelerinde farklı, normal durumda farklı yapıda çalınacak bir şekilde yapılıyormuş.

UbiSoft son zamanlarda oldukça başarılı oyunlar çıkartarak kendini kanıtladı. Şimdi tekrar yeni bir oyunla, uzun hikaye, kolay oynanabilirlik ve oldukça şık grafiklerle hazırlanmış Beyond Good & Evil ile piyasayı sarsmak için geliyor. Oyun kısmen hazırlanmış durumda ve birkaç ay içinde raflardaki yerini alacak.



M. İberia Aydın

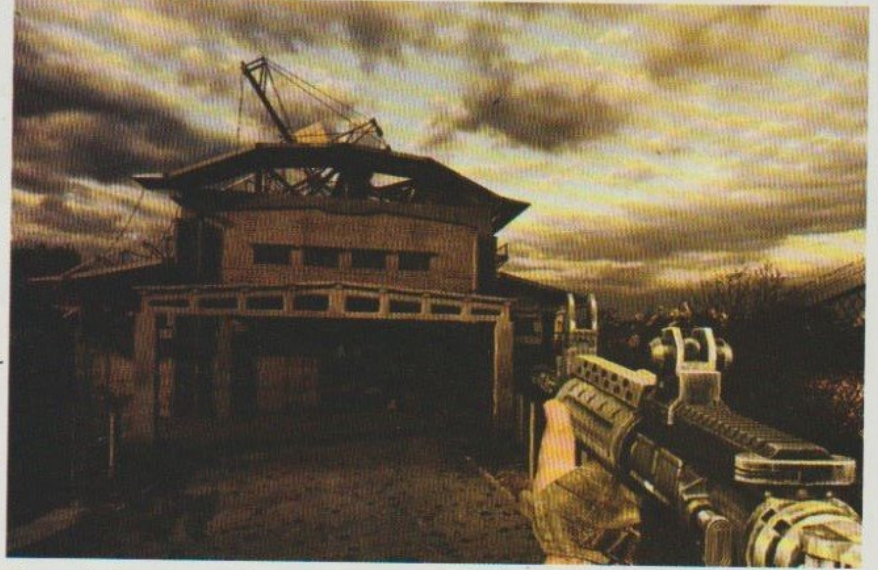
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Çernobil faciasının izleri her yerde...

Çıkış Tarihi: 2004, Bahar
Tür: Survival FPS / RPG
Yapımcı: GSC GameWorld
Dağıtımcı: THQ
www.stalkergame.com

Önümüzdeki dört beş hafta, oyun dünyasının 2003 yılı içindeki tepe noktasını oluşturacak. Bu yüzden epey bir zamandır herkes gözlerini kısa süre sonra çıkacak Half-Life 2, Doom 3, Homeworld 2 gibi bomba oyunlara çevirmiş durumda ve gelecek yılın oyunları kendi haline terk edilmiş gibi görünüyor. Halbuki aralarında hiç de ihmale gelmeyecek sağlam oyunlar var. Bunlardan biri de S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost.

Rus bir oyun yapımcısı olan GSC GameWorld ekibi tarafından geliştirilmekte olan S.T. A.L.K.E.R. ne ilginçtir ki konusunu Çernobil'deki radyasyon felaketinden alıyor.



Bir zamanlar Rus sanayiinin kalbi olan bu topraklar şimdi mutant yuvası. Neyse ki temizleyecek olan biz değiliz.

Zamanın çarklarını birazcık hızlandırıp 2012 yılına gidiyoruz. Hikayeye göre, 2006 yılında, nükleer santral reaktörünün izleri hâlâ sürmekteyken, reaktörden kaynaklanmayan başka etkiler ortaya çıkmaya başlar. Olayı araştırmak üzere oraya giden bilim adamları da telef olunca bölge abluka altına alınır. 2012 yılına gelindiğinde henüz bir sonuç elde edilebilmiş değildir ve tehlike bölgesi giderek büyümektedir.

Hayır, oyunda devlet için çalışan gözüpek bir kahraman bilim adamını ya da ajanı değil, kendi çapında bir fırsatçıyı oynuyoruz.



Bu adam iyi niyetli birine benziyor, elindeki silah ve gözlerindeki o ifade de olmasa...

Kahramanımızın çıkış noktası bu çok gizli bölgeye gidip el altından satabileceği, para edebilecek değişik nesneler bulmak. Maceranız sırasında aynı fikirle yola çıkan ve birbirinden farklı çeteler için çalışan başka fırsatçılara rastlayacaksınız. Ve hangileriyle iyi geçineceğinize karar vermeniz gerekecek. Çünkü biriyle iyi anlaşmanız diğerleri tarafından düşman ilan edilmeniz anlamına geliyor. En baştan vereceğiniz bu karar aynı zamanda sizi oyunun birbirinden farklı sekiz sonundan birine götürecek.

İçelim, nazdarovya!..

Ama oyundaki ilginç özelliklere henüz gelmedik. Bence S.T.A.L.K.E.R.'ın en heyecan verici yanlarından biri, first-person shooter tarzındaki oyunlar için bir yenilik olan ve karakterinizin fiziksel özelliklerinin değişmesine dayalı RPG dozu. Oyunda, adamımızın kan, açlık ve yorgunluk için ayrı değerleri olacak ve oyunda ilerledikçe bu değerleriniz yükselecek. Yapımcıların açıklamalarına göre oyunda experience toplamak, level atlamak gibi şeyler yok, fiziksel nitelikleriniz üstesinden geldiğiniz işlerin çeşidine göre kendiliğinden sağlamlaşacak. Ayrıca bu üç fiziksel nitelik hayatınızı da zorlaştıracak. Örneğin sırtınızda 10 kilodan fazla yük taşıyorsanız çabucak yorulup bitkin düşeceksiniz. Açlığınızı sürekli gidermek zorundasınız ve bunun için örneğin hayvan avlamak ve yemek gibi yan işlerle de uğraşmanız gerekecek. Radyasyona maruz kaldığınızda ya da yaralandığınızda ise kan kaybı

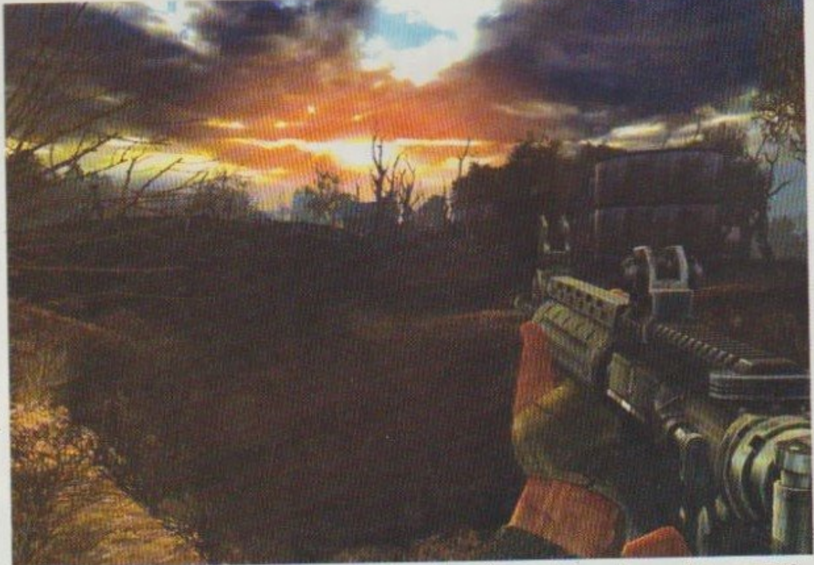
başlayacak ve bir çözüm bulamazsanız toparlanamayacaksınız.

Buradaki hoş noktalardan biri votka içerek radyasyon etkisini azaltabiliyor olmanız. Oyun Rus işi olduğuna göre bu noktada kullanılan içkinin Fransız şarabı ya da Alman Ale'si olmasını beklemiyordunuz ya? Örneğin akşam yemeğinde radyasyona maruz kalmış hayvan eti yanında votka içtiğinizde hem açlığınızı gidermiş oluyorsunuz hem de yemekteki radyasyondan daha az etkileniyorsunuz.

Inventory'n kadarsın

S.T.A.L.K.E.R., oyuncuyu bütünüyle özgür (ya da tek başına) bırakan, ne isterseniz yapabileceğiniz, ne tarafa isterseniz koşturabileceğiniz bir oyun olarak tasarlanıyor ancak yapımcılar işin zevkini kaçırmamak için adım adım gitmenizi sağlayacak birtakım gizli engeller de düşünmüş. Örneğin oyuna başladığınızda işe yaramaz bir silah ve gayet kırılgan bir anti radyasyon kalkanından başka bir şeyiniz olmayacak. Ve bu şekilde haritanın en hararetli bölgelerine girmeniz doğal olarak mümkün değil. Fakat zor yerlere girmeyip tüm vaktinizi dışarıda öldürmek gibi bir seçeneğiniz de yok. Çünkü oyundaki görevler sadece sizin için değil yapay zeka için de geçerli. Yani vakit kaybederseniz sizden önce yapay zeka görevi tamamlayabilecek.

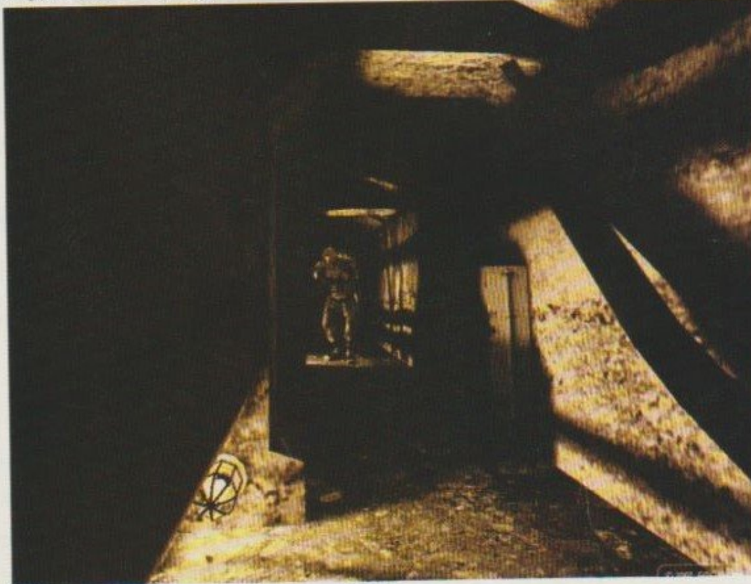
Yapay zeka, yapımcı GSC GameWorld'ün S.T.A.L.K.E.R.'daki en iddialı konularından biri. Örneğin üzerinizde taşıdığınız silaha göre bir yapay zeka karakterinin sizden ürküp kaçabileceği belirtiliyor. Ancak oyun boyunca karşınıza sadece değerli eşya arayan hırsızlar değil, bölgenin yeni şartlarında ortaya çıkan mutantlar, irili ufaklı organizmalar da çıkacak. Paçanıza yapışan bu arkadaşların çoğu radyoaktif olacakmış, aman dikkat…


Kızıl gökyüzü havanın kirli olduğunu gösteriyor ama ne gam, paçalarımıza kadar radyasyona batmışız zaten!

Oyunda yük taşıma kapasitesinin sınırlı olduğunu söylemiştik, bu noktada önünüzdeki tek engel kaç kilo taşıdığınız değil, aynı zamanda inventory'de ne kadar yeriniz olduğu da önemli. Yani, evet tıpkı Chrome'daki gibi S.T.A.L.K.E.R.'da da bir inventory'niz olacak ve silahlar, mühimmatlar, belinizdeki kemere yerleştirebileceğiniz kurşun sayısı falan sınırlı.

Günlük santral turu

Biraz da grafiklerden konuşalım. Şimdiye kadar yayınlanan ekran görüntüleri, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost'un üç boyutlu ve 30 kilometrekarelik dünyasının bilgisayar ekranlarında pırıl pırıl parlayacağı yönünde son derece vaatkar. Gerçi düşmanlarımızın neye benzeyeceği, ne kadar ürkütücü ya da gerçekçi görüneceği konusunda şimdilik bir bilgi yok (çünkü yapımcıların karakter modelleri korkunç utangaç, henüz saklandıkları yerden çıkıp boy göstermediler) ama mekan tasarımları son derece detaylı, etkileyici ve gerçekçi görünüyor. Oyunun sadece dış mekanlarda değil bina içlerinde de geçtiği düşünülünce, canınız ara sıra görevi falan unutup ahmak bir radyoaktif bölge turisti gibi çevrede dolaşıp fotoğraf çekmek (screenshot toplamak da diyebiliriz) isteyebilir.



Silahların çeşitliliği ve özgünlüğü de oyundan bekleyebileceklerimizin bir başka kanıtı. Aralarında telekinesis, telepati gibi doğrudan zihninizi hedef alan ve sadece bazı düşmanlarınızda bulunan güçlerin yanı sıra sizin de kullanmanız için 30 civarında silah bulunacağı belirtiliyor. Bu silahlarınızın namlusunu değiştirerek ya da örneğin ucuna susturucu takarak sonradan daha da güçlendirebiliyorsunuz. Peki bu silahları nerden bulacağız? Evet, S.T.A.L.K.E.R.'ın bir özelliği de ciddi ciddi ticaret yapmanıza izin vermesi. Madem o kadar yolu ve ölüm tehlikesini birazcık para uğruna göze alıp buralara kadar gelmişsiniz, parayla aranızın ne kadar iyi olduğunu, eldeki kaynakları doğru düzgün kullanıp kullanamadığınızı da göstermek durumundasınız oyunda.

Şimdilik ele geçen bilgiler ve görüntülere bakarak yürütebileceğimiz fikirler bu kadar. Zira oyunun çıkması için önümüzde altı aydan uzun bir süre var fakat şimdiden ödülleri toplamaya başlayan ve geçtiğimiz haftalarda ProGamer CD'sinde de verdiğimiz videosuyla görenleri heyecanlandıran S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost'u yakın takibe almış durumdayız.

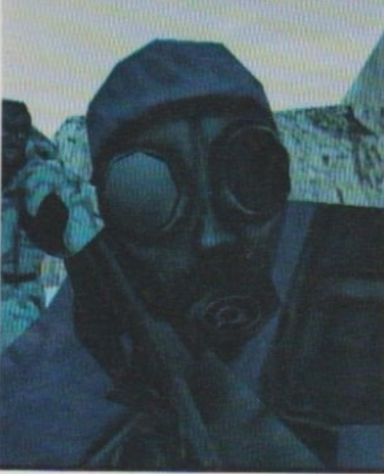
Serpil Ulutürk

7 gün yetecek kadar dijital erzak

Bu hafta CD'yi yine her bir byte'ına kadar tıka basa doldurduk. Müzik CD'si gibi düşünürsek hem best of'larımız hem de b-side'larımız var. CS 1.6 yanında sönük durduklarına bakmayın, önyargılarınızın kurbanı olmayın...

demo

Counter-Strike 1.6



Bu haftanın kapak konusunda Counter Strike olur da biz bu oyunu CD'de vermez miyiz? Oynamak için yüklü bir Half Life'a ihtiyacınız var. Bir de oynayabilecek sunucu bulursanız keleşinizle ateş etmemek için hiçbir nedeniniz yok.

Starsky & Hutch

70'lerin ülkemizde kaçmış ünlü TV dizisi Starsky & Hutch'dan esinlenilerek (nasıl da esinlenmişler bakın, isimleri bile aynı) hazırlanan bir araba/aksiyon oyunu.

Think Tanks

Daha çok multiplayer oynamak için hazırlanmış bir aksiyon oyunu. Beyni olan tankları kullanarak birbirimizi tarumar edelim en kısa vakitte.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda:
'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Mall Tycoon

Amacı alışveriş merkezine gelenlerin bütün paralarını almak ve onları tatmin etmek.

NHL 2004

Sıcak yaz günlerinin geride kalmaya başladığı bugünlerde Hockey oynamak isterseniz...

araç

- DivX 5.1
- NTFS Reader for DOS v1.0
- ABF Outlook Express Backup
- PowerStrip v3.45
- Quickpar v0.6
- ReGet Deluxe v3.3
- Advanced Uninstaller Pro 2003
- WinISO v5.3

ScreenShots

- Empires Dawn
- No Man's Land
- Railroad Pion
- Silent Storm
- Soldner
- Lord of the Rings: War of the Ring
- Tribes
- Black and White
- Online Pirates
- Operation Flashpoint
- Primal Image
- RC Cars
- Simon 3D
- Twisted Metal: Black Online

video

UFO: Aftermath

UFO efsanesi uzun bir aradan sonra geri dönüyor. Oyunun yeni 3D grafiklerle muhteşem gözüktüğünü videoda görebilirsiniz.



Homeworld 2

Uzayda geçmişini ararken bir yandan da geleceğini çizen ilk kahramanların torunları ne alemde bakalım.

Legacy of Kain: Defiance

Bir Kain, bir raziel derken Eidos işin ortasını buldu. Nihayet bu oyunda iki karakteri de oynuyor olacağız.

Full Spectrum Warrior

Amerikan ordusunun hazırladığı bu oyunda gerçek askerlerin gerçek savaş durumlarında neler hissettiğini anlayabileceğiz. Ne mutlu bize!

SHADE: Wrath of Angels

Shade, klişe bir konuya sahip olsa da grafikleri ile kendinden söz ettirecek gibi.

Lords of Everquest

Everquest salgını RPG oyunculарından sonra RTS oyuncularını da saracak gibi.

İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.


Counter-Strike 1.6 S.12

Olacağı buydu...

Günlerden Cuma. Bütün gece uyumadan dergi bitirilmiş, gözler şişmiş, zihinler yavaşlamış. Poğaça alıp çay demlemekle uykuya koşmak arasında kararsız kalmışken iyice bulanıklaşmış bir kafadan "hadi bir el CS atalım" sesi çıkıyor. Diğer aşırı bulanık kafalar da şuursuzca onaylıyor bu fikri. O saatte topu topu dört kişi kaldığımız için küçük bir maç olacak. Bilincini yitirme noktasına gelmiş bir tanesi "az kişiyiz, tek kale oynayalım" diyor. Böylece 3 kişi kalıyoruz. Kimse oyunda BOT görmek istemediği ve o kafayla 3'ü adil bir şekilde ikiye bölmeyi başaramadığımız için (bir kez daha düşününce, iyi ki bölememişiz diye seviniyorum) plan iptal ediliyor, uykunun kollarına atlanıyor. 20 saat kadar uyuduktan sonra CS 1.6 download'u da tamamlanmış oluyor zaten, 1.5'in hükmü kalmıyor.

Bu hazin öyküyü geçelim de esas konuya gelelim. Gelecek haftadan itibaren her hafta size bir soru soracağız ve cevabı bilen okuyucularımızdan birine Avaturk'ten bir oyun hediye edeceğiz. Her hafta farklı bir sayfaya gizlenmiş bir soru, her hafta armağan olarak farklı bir oyun. Anlaşma böyle. Bu hafta sadece duyurusunu yapıyoruz, haftaya ilk soru geliyor. Hazır olduğunuzda herhangi bir butona basıp işaret verebilirsiniz ama bu hiçbir şeyi değiştirmez. Başlamak için her halükarda gelecek Perşembe'yi beklemek durumundayız… Bol şans.


Pro Beach Soccer S.16


Wildlife Park S.18


London Racer: World Challenge S.19



Counter-Strike v.1.6

TÜR: FPS **ÜRETİCİ:** CS Team **DAĞITIMCI:** Shareware www.counter-strike.net **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 450 MHz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Sadece bir mod. Sadece 390 MB. Sadece iki takıma ayrılıp birbirimizi öldürmemiz üzerine kurulu. Sadece CS'nin yeni sürümü. Ama şimdiden online oyun dünyasının tam merkezine yerleşti.



Counter-Strike 1.6 beta sürümü 4-5 ay önce karşımıza çıktığında, ilk testler sonucunda birçok insanın kanısı henüz yeterli ve hazır olmadığı şeklindeydi. Zaman geçti, insanlar 1.5 sürümüyle son dönemlerini yaşarken en sonunda 1.6 karşımıza Steam ile beraber çıktı. Counter-Strike'ın tüm oynanış kurallarını yeni baştan düzenleyen Steam, CS 1.6 ile entegre bir şekilde yerini almış bulunuyor. Bu yeni sistemin özelliklerine birazdan bakacağız.

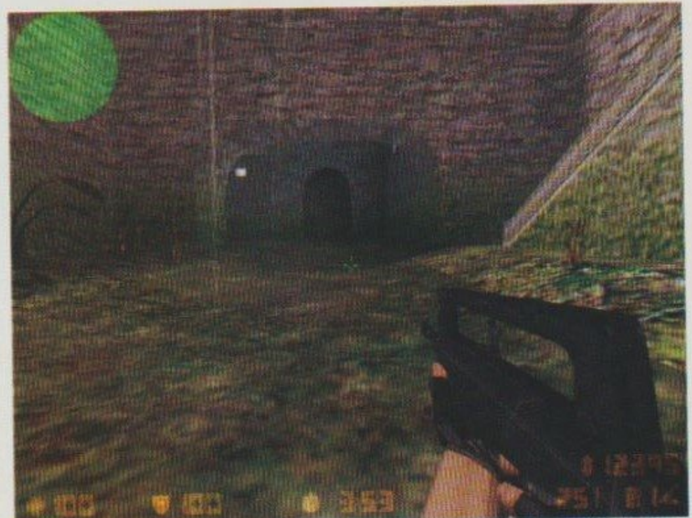
Şimdi asıl konuya girelim. CS 1.6 geldi gelmesine de acaba insanlarda o beklenilen havayı yaratabildi mi? Bu hafta CD'mizde de verdiğimiz 1.6'yı kurmak için internetten Steam ile indirmemiz gerekiyordu; ta ki Steam çöküp de Valve'ın tüm dosyalarını da beraberinde götürene kadar. Bunun üzerine ProGamer olarak 390 MB'lık bu dosyayı CD'mizde vermemiz farz oldu, ki kimse netten dosyayı beklemek zorunda kalmasın ve hızla 1.6 dünyasına girebilsin! Baştan belirtmeliyim, 1.6'yı oynamak için elinizde orijinal bir Half-Life olması gerekiyor.

Yükleniyor...

Modumuzun yükleme safhasında ilginç noktalar var. Yükleme ve account işlemleri bittikten sonra eğer makinemizde 1.5 sürümü kurulu ise Steam bize bu dosyaların üzerine kurup kurmayacağını soruyor. Valve, WonID sistemini yakın zamanda SteamID adlı bir sistemle değiştirecek, yani üye olduğunuzda bir steamID sahibi olacaksınız ve sunucularda bu ID ile tanınacaksınız (tabii köklü WonID sistemi de çöpe atılmış oluyor). Şimdi nedir bu WonID, SteamID?

Önceleri orijinal bir HL ile bir sunucuya bağlandığımızda kendimize has bir WonID numaramız olur, sunucuya bağlanırken bu numara kontrol edilir ve herhangi bir sorun yoksa oyuna da bağlanabilirdik. Bu tüm Half-Life modifikasyonları için geçerliydi ve bu numara daima sabitti. Ama Valve, Steam ile bunu tamamen değiştirip WonID yerine benzeri bir sistemle işleyen SteamID'yi ortaya sürdü ve iki hafta sonra WonID sistemini devre dışı bırakacağını duyurdu. Bu da 1.5'i internette oynamak için iki haftamızın kaldığı anlamına geliyor.

Bu dakikadan sonra herşeyimiz Steam'e bağlı (aslında bu düşünce biraz rahatsız edici ama bakalım, alışacağız heralde. Başka şansımız var mı?). Oyunumuzu kurduktan sonra Windows'ta sağ alt köşede Steam ile sunucularımızı araştırıp oyuna bağlanabiliyoruz.



CS'nin en meşhur haritalarından biri olan Aztec ve onun son model yağmur damlaları.



Şu yandaki arkadaş kapıyı sökmüş nereye götürüyor? CS'de kalkan niyetine kapı taşımak yeni eğlenceniz olacak.



Peki ne değişti?

Aslında çok şey. CS, bir modifikasyon olmaktan çıkıp resmen başlı başına bir oyun gibi karşımıza geliyor. Öncelikle silah, harita gibi değişiklikleri bir kenara bırakıp size biraz arayüzden bahsetmek istiyorum. Oyunun arayüzü ve ayarları eskiye nazaran çok farklı ve daha basit bir yapıya dönüştürülmüş. Ne istersek kolaylıkla ulaşabiliyor, hatta oyunun kendi içinde senstivity ayarımızı rakamsal olarak bilebiliyor ve Steam'e eklediğimiz arkadaşlarımızın hangi sunucularda olduğunu bile görebiliyoruz.

Oyunda ilk dikkatimi çeken, silahların eski isimler yerine takma isimlerinin olması ve sayılarının değişmesi. Örneğin eskiden AWM (arctic warfare magnum) 4'üncü menüde 6'ncı silah iken yeni versiyonda 4'üncü menüde 5'inci silah haline gelmiş ya da Desert Eagle'ın adı Night Hawk olmuş ve hemen her silahta bu tür değişiklikler yapılmış. Başta bu konuda biraz sıkıntı çeksek bile ilerde pek bir problem çıkartacağını sanmıyorum.

Ayrıca 2 yeni silahımız ve bir de kalkanımız var artık oyunda. Sadece counter'ların alabileceği bu kalkanın yanında bir de handgun kullanabiliyoruz. Kalkanı önümüze alıp eğildiğimiz takdirde el bombası hariç hiçbir mermiyi geçirmiyoruz, bu da bize ve arkamızda duran oyuncularımıza büyük bir avantaj sağlıyor. Tabii kalkan önümüzdeyken ateş de edemiyoruz. Ateş etmek için kalkanımızı biraz yana çekmemiz gerekiyor ve bu da doğal olarak mermi yediğimizde zarar görmemizi sağlıyor.

Teröristlerin yeni silahı olan galil gayet kullanışlı. Fiyatı ucuz (2000) ve 35 mermi alıyor. İnce tip kutu, duvar vs.leri delebiliyor ve gayet öldürücü. Counter'ların yeni silahı olan famas'ın ise m4a1'e benzeyen bir yapısı var ve glock gibi hem burst hem de semi automatic olarak kullanılabiliyor. En ilgi çekici özelliklerden biri ise smoke. Artık smoke atıldığı andan itibaren duman yaymaya başlıyor ve dumanı eskisinden daha da kullanışlı. Bunların

Steam'i bilmek farz oldu

Yazı boyunca sözünü ettiğim, CS oyuncularının da uzun süredir adını duyduğu Steam çıkalı aslında 5 ay oldu ama henüz tam olarak nasıl kullanıldığını pek bilen yok. Hemen açıklayayım.

Steam menülerinin içinde tanıdığı oyunların listesi (CS 1.6, Team Fortress vs.), arkadaş listesi, sunucu listeleri, sunucuya bağlanma gibi tuşlar bulunuyor. Kurulum sırasında kişisel bilgilerinizi ve mail adresinizi girerek bir account yaratıyorsunuz. Aynı şekilde arkadaşlarınız da bunu yaptıklarında onları listenize ekleyip, mesajlaşıp konuşabiliyor, hangi sunucuda oyun oynadıklarını görebiliyorsunuz. Benim en beğendiğim yanı ise Gamespy gibi sunucu listelerini görebilmek ve giriş sağlayabilmek.

Steam, görünüşü dışında bir sunucu bulma, bağlanma, chat programı filan değil. Valve ileriye dönük planlarını Steam üzerinden oyun satışı olarak belirledi. Örneğin, Half-Life 2 çıktığında Steam üzerinden kredi kartı bilgilerimizi girip oyunu satın alabilecek ve internetten indirebileceğiz. Türkiye'de bu internet hızında bu tip bir sistem kabul görür mü bilemiyorum ama fikir olarak oldukça güzel. Kutu, CD vs. oyunun maliyetini artırıyor çünkü, böyle biraz daha ucuz olabilir. Ama madalyonun bir de diğer yüzü var...

CS 1.6 beta ilk çıktığında Steam beta ile beraber sunulmuş, yani bir nevi test süreci başlamıştı. Ama aşırı yoğunluk nedeniyle Steam çökmüş ve kullanılamaz hale gelmişti. Benzer bir sorun CS 1.6 tamamlandığında da yaşandı. Steam bilgisayara kurulduktan sonra account açılamadı, dolayısıyla CS'ı download etme şansımız olmadı. Ertesi gün Valve, CS 1.6 ve HL dosyalarının içinde olduğu 390 MB'lık bir paket hazırladı ve birçok yerden download'a sundu. Bu sistemde ise çekilen 390 MB ile Steam'in kendi başına download edeceği tüm dosyaları biz normal şekilde internetten indirmiş olduk. Bu da Steam'in hâlâ çok kullanışlı olmadığını ve bizi yormaktan başka işe yaramadığını gösterdi.

Steam rayına oturursa kullanışlı olacağa benziyor. Aksi takdirde her yeni oyun piyasaya sürüldüğünde bu çile çekilecekse oyunseverlerin buna daha fazla katlanacaklarını sanmıyorum.

yanı sıra yapımcılar tüm silahları şöyle bir gözden geçirmiş. Sonuç da biraz daha dengeli olmuş bence. Özellikle teröristlerin glock'u daha işlevli ve kuvvetli.

Taze haritalar

CS 1.6'da iki yeni haritamız var. Bunlardan biri, de_airstrip. Şekil olarak hoş, beğendiğim bir harita olsa da turnuvalarda fazla rağbet göreceğini sanmıyorum. Bir de arena denen bir haritamız var. Tam olarak deathmatch tarzı oyunlar için hazırlanmış olan bir harita arena. Büyük bir alanda çeşitli kutular, variller etrafında counter ve teröristlerin kapışmasına olanak sağlıyor. Amacımız ne bombalamak, ne de rehine kurtarmak, sadece öldürmek!

Bununla kalınmamış ve üç güzide haritamız de_cbble, de_aztec ve de_inferno da büyük ölçüde yenilenmiş. Şekil şemalde değişmese de duvar ve yer kaplamaları dahil bir çok aksesuar eklenmiş. Örneğin de_cbble'da bazı yerlerde yeni büyük kutular ve çeşitli elektrik direkleri dikkatimizi çekiyor. Aztec'de ise artık yağmur yağıyor ve çok sevdiğimiz asma köprü yerinde bir tahta köprü var (hayır, kıramıyoruz :). Yağmur efekti ve diğer unsurlar oyunu oynamamızı biraz daha zorlaştıracak gibi görünüyor, nedenine birazdan değineceğim. Son olarak ise inferno, o alıştığımız sapsarı duvar ve yer kaplamalarını bir yere bırakıp bir sokak havasına bürünmüş. Yerler taşlarla döşenmiş, duvarlar ise tam bir gibi.

Bahsettiğim oyunu oynama zorluğuna gelince… Bu yeni kaplamalarla beraber oyunun sistem gereksinimleri her zaman olduğu gibi biraz daha yukarıya taşınmış. Şöyle ki, aztec'de suya düşen damlanın efekti bile yapılmış, bu da orta halli bilgisayar kullanıcılarının biraz canını sıkabilir.

Oyunun menü sistemi çok gelişmiş durumda. Eskiden CS oynarken escape tuşuna bastığımızda karşımıza menü gelir ve gerekenleri yapmak için menü menü dolaşmak zorunda kalırdık. Artık hepsi bir tek menüye indirilmiş ve onların içinde dolaşıyoruz.

Condition Zero'da kıpırtılar

Hâlâ adamakıllı bir çıkış tarihi olmayan Counter-Strike: Condition Zero için pek fazla bir yenilik olmasa da Valve'nin Condition Zero'yu Half-Life 2 ile aynı zamanda piyasaya süreceğine dair söylentiler dolaşıyor. Bu nedenle Steam için çalışmalara hız verdiği söyleniyor. Açıkçası HL1 motoru gerçekten güzel bir motordu ama artık bu devirde HL motoruyla yapılmış bir single-player CS modeli tutar mı, bilemiyorum. ABD, Arjantin, Rusya, Japonya ve Irak'ta geçecek olan oyunun detaylı 19 görevden oluşacağının ve bunlar arasında VIP koruması, bomba imha gibi görevlerin bulunacağı söyleniyor. Yine de çıktığı zaman denemeye değer, şimdilikse trailer'ları ile yetinmek zorundayız: www.ritual.com/cz/gallery/index.php

Menülerde işlerimizi yaparken arka planda oyunu görebiliyoruz. Bir diğer özellik ise menüler sayesinde sunuculara daha rahat ulaşabilmemiz. Steam'de kayıtlı olan arkadaşlarımıza oyun içindeyken mesaj gönderebilmemiz ise ayrı bir güzellik.

Oynanış açısından bakarsak fazla değişiklik yok. Ama artık headshot atmak cidden daha kolay, oyun bu açıdan biraz arcade'e dönmüş. Bir ilginç konu da oyunun internet kafede LAN'da oynanması için desteği olmaması. Yetkililer şu anda sadece internetten oynanabileceğini söylüyor. Bunun yanı sıra artık netten tırım tırım bot aramamıza da gerek yok. Bu sürüm, botları beraberinde getiriyor ve bu da bir diğer güzel yanı. Yapımcılar birkaç hafta sonra oyunun LAN modunu da aktif hale getireceklerini söylüyor, ama çok büyük çapta turnuvaları olan Counter-Strike gibi bir oyunun LAN versiyonunun baştan olmaması gerçekten garip.

Neyse ki oyunun Türkiye'deki ilk sunucusu Avaturk tarafından açıldı. ProGamer CD'sinde verdiğimiz sürümü yükledikten sonra, orijinal Half-Life'ınız da varsa cs6.avaturk.net adresinden diğer oyunculara karşı mücadele edebilirsiniz.

Volkan Alkan



Eski haritalarımızdan Inferno'da da görüldüğü gibi artık haritaların genelinde bir sokak dokusu yaratma çabası var.

PRO PUAN


Arayüz ve ayarlar artık daha pratik, terörist-counter terörist dengesi sağlanmış. Yeni silahlar kullanışlı.


Steam şimdilik çok sorunlu. LAN desteği bir an önce sağlanmalı.

1.6 Counter-Strike'ın bir mod olmaktan çıkıp oyun olma iddiasının kanıtı gibi. **80**

Pro Beach Soccer

TÜR: Spor **ÜRETİCİ:** PAM **DAĞITIMCI:** Wanadoo www.wanadoo-edition.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 400 MHz işlemci, 64 MB RAM, 3D ekran kartı

Futbol oynamaya hazır mısınız? Yanımıza almamız gereken şeyler şemsiye, top ve karpuz. Sahile iniyoruz



Dünyanın dört bir yanındaki kumsallarda top tepebileceğiniz bir oyun Pro Beach Soccer. Plaj futbolu deyip geçmeyin.



Yaz ayları yavaş yavaş geride mi kalıyor ne? Hava soğuyor, yağmurların arası kısalıyor. Oysa ki bazı oyun programcıları hâlâ yazların sıcak ve kurak günlerinde kalmış. Kendi firmaları Bahamalar'da ya da Florida'da olacak ki yaz günlerini bize çeşitli şekillerde getirmeye devam ediyorlar. Geçtiğimiz günlerde karşımıza çıkan oyun ise bizim gibi tatile gidememiş kişilerin hasetle çatlamasına ve oyunu oynarken negatif bakmamıza neden oldu. Bu yüzden şimdiden kusurumuza bakmayın.

PAM Development'ın gerçekleştirdiği bir proje olan Pro Beach Soccer'ın firmanın resmi sitesine göre en büyük özelliği şimdiye kadar yapılmış ilk plaj futbolu oyunu olması. Bu cümle ilk okuduğumuzda hepimizin kulaklarında uzun süre yankılandı, gözlerimiz yandı, midemiz bulandı. Her ne kadar sonradan bunların sebebinin ortalıkta dolaşan bir virüs yüzünden olduğunu öğrensek de cümle hala çok saçma geliyor. Diğer oyunları öne çıkaran noktalar yeni grafik motorları ya da hiç düşünülmemiş bir senaryo kurgusu iken "ilk plaj futbolu oyunu" savı biraz ilginç.

Bir süre dinlendikten sonra oyuna objektif olarak yeniden başlamamız gerektiğini düşündük ve tüm gücümüzü toplayıp yeniden başladık. Şimdi sizlerle beraber oyunun teknik özelliklerinin üzerinden geçeceğiz.

Çömelip poz verme yok

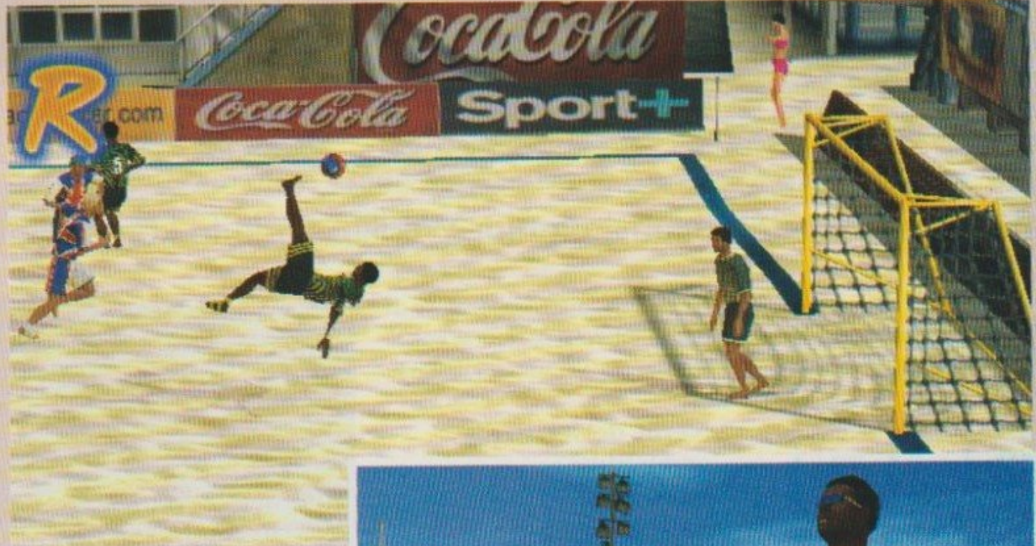
Oyun aynı anda üç oyun makinesinde birden piyasaya sürüldü. PC'den başka bu oyunu PlayStation 2 ve Xbox için de bulabilir ve oynayabilirsiniz. Bu ilk bakışta ciddi gibi görünmese de oyunun aslında grafikler açısından ciddi sorunlara sahip olduğunu gösteriyor. PlayStation'ın grafiklerinin PC'de hala yakalanamayan değişik bir yanı var. Bir oyun iki ortamda birden çıktığında eğer üzerinde çok uğraşılmadıysa PC'de çok kalitesiz görünüyor. Bu oyunun üzerinde uğraşılmamış demesek de yine de PS2'nin grafiklerinin daha iyi olduğunu söylememiz gerekiyor. Oyunun kalan teknik kısımlarına gelince. Müzikleri ne yalan söyleyelim çok güzel. Bir iki hızlı parça ile oyun sizi içine almayı biliyor. Bunun dışındaki sesler de başarılı diyebiliriz.

Oyunun esas ilgi çeken tarafı ise çok hızlı olması ve oynanışının kısa sürede öğrenilebilmesi. Öyle ki oyunu ilk oynadığınızda aşağı yukarı neye basarsanız ne olacağını tahmin edebiliyorsunuz. Oyunda birçok takım var. Bu takımlarla ya bir turnuva ya da arcade modda oynayabiliyorsunuz. Yani gittikçe güçlenen rakiplerle kendinizi eğitebiliyor sonra da arkadaşlarınıza hava atarak röveşata golleri dizebiliyorsunuz. Oyunda hareketleri yapmak da çok kolay. Zaten dört tane tuş var. İşin ilginç tarafı bu tuşlardan bir tanesi sadece topu kaldırıyor. Yani kaldırarak havadan pas vermiyor, sadece havaya kaldırıyor. Sadece artistik hareketlere



başlamak için kullandığımız bu tuş bizim en yakın dostumuz.

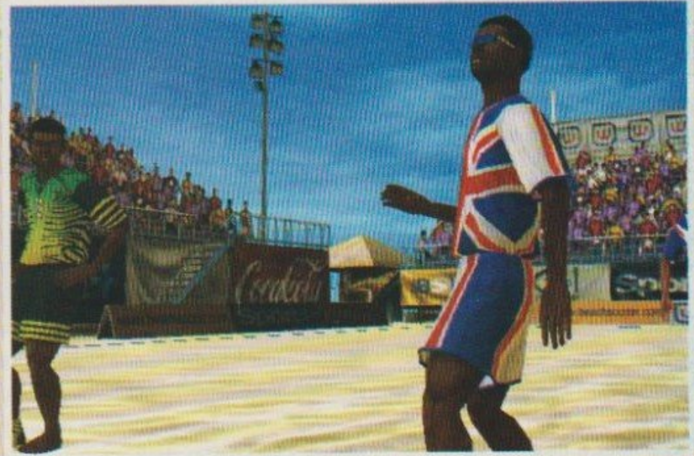
Bir kere topu kaldırdıktan sonra gerisi geliyor. Topu arkadaşınıza kafayla atıyorsunuz, o da forvete kafayla çıkartıyor ve uçan voleyle gol oluyor. Şut ve pas kontrolleri bu kadar kolay olmasına rağmen adamlarınızı kontrol etmek tam bir ölüm. Evet saha ufak ama yine de insan defans elemanlarının topa basmasını, en azından İtalyan futbolu gibi alan daraltmasını ve tatlı sert oynamasını istiyor. Yok. Forvetler sahilde at koşturuyor, Üsküdar'ı geçiyorlar. Tabii bunun sonucunda 12 dakikadan 3 devre oynanan karşılaşmalarda 12-7 ya da 23-16 gibi skorlar çıkabiliyor. Bu iyi bir özellik mi? Evet bence çok gol olması olmamasından daha iyidir.



Devre arası göz banyosu

Oyunun kurallarına gelince. Her takım kaleci dahil 5 kişiden oluşuyor. Oyunun içinde takımların sahaya dizilişlerini değiştirebiliyorsunuz. Genelde sertliğe müsamaha gösteriliyor ve rakip yarı sahada (ki bu küçük bir bölge) faul yapılırsa bu otomatik olarak bir penaltıyla değerlendiriliyor. Penaltılar orta sahaya dikilen topları "yaradana sığınarak" vurma üzerine dayanıyor. Oyunu oynamak için bilinmesi gereken şeyler aşağı yukarı bu kadar.

Pro Beach Soccer'ın bir diğer özelliği de oynadığınız yere göre anlatılanların farklı dillerde olması. Örneğin maçınız Fransa'da ise spikerin o kötü güneyli aksanına dayanmanız gerekiyor. Tabii Fransızca biliyorsanız. Maçınız Bangkok'ta ise durum daha feci. Ondan bir şey anlamak mümkün değil.



Devre arası olsa da kızlar çıkıp dansetse diye bekleyen yalnız siz değilsiniz. Bu bağlamda oyunun güzel yanlarından biri de toplam 3 devre olması.

Turnuvalar kıtalar arasında gerçekleştiriliyor. Yani önce bir kıta, sonra o kıtada bir takım seçiyorsunuz ve oynamaya başlıyorsunuz. Oyunun bir diğer hoş tarafı ise devre aralarında güzel kızların çıkıp dans etmeleri. Her ne kadar pikseller bizi tahrik etmese de aynı şeyi yeşil sahalarda da görsek ne kadar güzel olur diye düşünmeden edemiyoruz (Burada biz derken dergimizin bayan yazarlarını tenzih ederim).

Son olarak bu oyunu oynadıktan sonra beni düşündüren bir konu daha var. Eloğlu kafasından oyun uyduruyor, oynuyor, bir de üzerine bunun bilgisayar oyununu bize satıyor. Yetkililere sesleniyorum. Biz de böylesi oyunlar istiyoruz. Kendi kültürümüzden çıkan oyunları oynamak bizim de hakkımız. Ben şahsen amatör ruhla da yapılsa böylesi oyunların Avrupa'da çok satacağını düşünüyorum.

Zaman geçirmek için eğlenceli bir oyun Pro Beach Soccer. Ama o kadar. Daha fazlasını bekleyerek bu oyunu alırsanız yanılırsınız. Sonra üzülür, kapılarımıza dayanırsınız. "Aah ah biz ne yaptık" dersiniz de yüzünüze bakmam. Haberiniz olsun.

Serkan Ayan

İçimizden çıkması gereken oyunlar

Saklanbaç: Müthiş bir oyun yaratılabilir. Düşünsenize her bölüm gittikçe zorlaşan alanlarda saklanıyorsunuz ve ebe sizi görmeden gidip kaleye sobelemeye çalışıyorsunuz. Gözden kaçmış bir oyun. Survival horror tarzı çok güzel oyunlar yapılabilir.

Yakartop: İki takıma ayrılıp deli gibi top atıyorsunuz ve ortadakileri vurmaya çalışıyorsunuz. Son kalan adamı çabucak vurmazsanız ortadaki takım kazanıyor. Bir nevi shooter. Yetkililer duyuyor musunuz?

İstop: Havaya atılan top tutulduktan sonra bir renk söylenir ve insanlar o rengi bulmak için deli gibi sağa sola koşarlar, bu arada da top tarafından vurulmamaya çalışırlar. Şimdi bu Real Time Strategy değildir de nedir?

Deve güreşi: İki erkek yarılarına kadar suyun içinde omuzlara çıkarlar ve birbirlerini itmeye başlarlar. Değişik denizlerde ve değişik kişilerle yapılabilir. Tekken'den daha sıcak değil mi? Deve güreşi adı antipatik geliyorsa Bursa kılıç kalkan ekibinden esinlenen bir oyun yapılabilir.

PRO PUAN

✓ Eğlenceli olması, sıcak yaz günlerini hatırlatması, devre araları

✗ Grafikleri, kendini tekrarlayan bir yapıda olması ve bir yerden sonra hareketlerin de monotonlaşması

Sahilde futbol oynamanın da bazı kuralları olduğunu hatırlatan bir oyun. **65**

Wildlife Park

TÜR: Strateji **ÜRETİCİ:** Novatrix **DAĞITIMCI:** KOCH Media www.wildlifepark.de **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 4 MB ekran kartı, 800 MB hard disk alanı

Şehrin hırgüründen bıkmış olanlar Wildlife Park ile kent hayatını tekrar sevecek

İsminin sonunda bir adet Tycoon kelimesi olan oyunları (örnek; Railroad Tycoon, Rollercoaster Tycoon, Mall Tycoon…) oynamışlığınız varsa, muhtemelen vardır, Wildlife Park'ın üstüne küçük bir coşku dalgası eşliğinde atlayabilirsiniz. Özellikle de Zoo Tycoon'u oynadıysanız ve beğendiyseniz, muhtemelen beğenmişsinizdir, bu oyuna kaldıramayacağı kadar büyük beklentiler de yükleyebilirsiniz. Ama yapmayın. Wildlife Park, evet bir hayvanat bahçesi yönetme oyunu. Hatta evet, Zoo Tycoon'u andırmakla kalmıyor, ayan beyan taklit de ediyor.

Son derece ilkel bir parkta başlıyoruz Wildlife Park'a. Küçük bir arazimiz ve sadece penguenlerimiz var. Bunlara yem ve su vermeniz, barınak yapmanız isteniyor. Oyunda orta halli genç bir girişimci olarak kolilere tıkılmış hayvancıkları hayvanat bahçeniz içinde oraya buraya bulmaca çözer gibi yerleştirmekle, parkı gezmeye gelen insanları memnun etmekle ve tabii ki bütçeyi denkleştirmekle görevlisiniz. Ancak oyun size hangi hayvanları, personeli ya da donanımları layık görürse onlarla idare etmek durumundasınız.

Nerde devlet, nerde yaratıcılık?

Wildlife Park'ın en ciddi handikapı yaratıcılıktan uzak olması; önceki inşa edip yönetme oyunlarında olmayan hiçbir şey yok (hatalarını saymazsak). Bu noktada bazı oyun yapımcılarını (özellikle de Alman olanlarını) anlamak zor. Oyunun başlarında, tek bir hayvana göz kulak olmaktan başka işiniz yoksa kendinizi son derece işlevsiz hissedebilirsiniz.

Peki ya ilerleyen bölümlerde? Ziyaretçiler parkın kapısından girdiği andan itibaren olmadık konularda söylenmeye başlayacak. Herkese tek tek tıklayarak o anda neye ihtiyacı olduğunu görebilmek işin eğlenceli yanlarından biri. Acıkanlar, susayanlar, biraz soluklanmak için oturacak bank isteyenler, alışveriş manyakları… Bir de üzerine tıkladığınızda "bütünüyle tatmin oldum" şeklinde bir replik üretenler var ki parktaki ortamı çok beğendiklerinden mi yoksa tıklanmış oldukları için mi böyle tuhaf konuştuklarını bilmiyorum.



Bu gördüğünüz parkın yüzde 80'i hazır geliyor, siz de geri kalan 20'yi düzenliyorsunuz.

Tüm yönetim oyunlarındaki gibi Wildlife Park'ın da en zor yanı bütçe hesabı. Park içine yerleştirdiğiniz akvaryumdan çöp kutusuna kadar her tür donanım ciddi bir gider demek. Bu gideri karşılamak için parka giriş ücretini artırdığınız anda içerisi boşalıveriyor. Dengeyi kurmak için girişi ucuz, içerdeki etkinlikleri pahalı yapmanız da çok işe yaramıyor, bu kez de dükkanlar kâr edemez oluyor. Bu yüzden oyundaki temel felsefeniz "ayağını yorganına göre uzatmak", yani az harcamak olmalı. Başlarda arayüzdeki yerini bile bilmediğiniz finans ekranı bir süre sonra en sık tıkladığınız düğme olacak.

Sakın zoom yapmayın

Oyunun grafikleri pek iç açıcı değil. Hayvanat bahçesi dediğinizde akla gelen renkli ortam oyuna yansıtılamamış. Hayvanlarınız birkaç piksellik şekilsiz animasyonlardan ibaret. Hele bir de zoom özelliği var ki, evlere şenlik. Zoom yaptığınızda 600x800 çözünürlüğüne dokunmadan yakınlaşıyorsunuz, yani detay seviyesi artmıyor, sadece küçük resmimiz yakından baktığımız için iyice dağılıyor.

Yine de inat edip başında durursanız oyalayıcı bir oyun Wildlife Park. Bir bölümü bitirmeden diğerine başlayamadığınızdan her defasında "belki sıradaki süperdir" umuduyla sonuna kadar oynatabiliyor insanı. Tycoon türünün gerçek bağımlılarındansanız ilgilenmenizi öneririm.

Serpil Ulutürk



-Mustafa emmi, keçileri sağdın mı? -Yok be kuzum, önce antilopları yemleyeceğim...

PRO PUAN

✓ Bu türü seven oyuncular için tatmin edici, diğerleri için oyalayıcı olabilir.

✗ Grafikleri, sesleri, yaratıcılığı, dengesi. Hepsi bir parça eksik.

Bir hayvanat bahçesi kuracaksanız oranın nasıl bir yer olmaması gerektiğini bu oyundan öğreneceksiniz.

55

London Racer: World Challenge

TÜR: Yarış **ÜRETİCİ:** Davilex **DAĞITIMCI:** KOCH Media www.davilex.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 400 MB hard disk alanı

Galeriye üç beş model ekleyince yeni bir oyun oluyor. London Racer'ın bu üçüncü denemesi huzurlarınızda...



Şimdi bu araba ne marka? Kaç yapar? Nereye gider? Ne önemi var... Rengi sarı ya işte!

London Racer, Davilex'in ilk ikisi niyeyse tutmuş bir oyunu. Bir ürünün ilk ikisi biraz tutarsa üçüncüsü de çıkar şeklindeki endüstri kuralı gereği London Racer - World Challenge da çıktı. Meraklısının hoşuna gidebilir ama objektif bir ilk bakışta bu oyunda haber unsuru bile yok. Davilex, bugüne kadar yaptığı en büyük yarış oyunu olduğunu söylüyor ama bizi bağlamaz.

Oyunda dünyaca ünlü 16 kentin caddelerinden ibaret olan 76 pistte 23 farklı araba seçeneğiyle yarışıyoruz. Yasadışı bir sokak yarışını konu alan oyunun esprisi de bu kentlerin tamamının değilse de en ünlü köşelerinin oyuna birebir aktarılmış olması. Dolayısıyla bir gün Londra'ya gidersek saatte 200 kilometreyle Big Ben'den China Town'a kaç saniyede gidebileceğimizi biliyor olacağız.

PC ve PS2 platformları için hazırlanan oyun, eğer sıkılmazsanız bir sürü kombinasyonda yarış yapmanızı sağlıyor. Üç modda oynanabiliyor: Start'tan finish'e kaptırıp gittiğimiz Championship (her birinde 4 lig olan 6 şampiyona), istediğimiz pistte yalnız dakikalar geçirebileceğimiz, hata yaptığımızda kimsenin bize gülmeyeceği Single Race ile zamana karşı yarıştığımız Time Trial.

Bonus dünya turu

Bu bağlamda Londra'dan başlayıp Manchester, Edinburgh, Paris, Münih, New York, Los Angeles, Las Vegas, Chicago derken dünyayı "hızla" dolaşabiliriz. Oyunda yarışabileceğimiz pist ve arabalar, makul ölçülerde başarı kazandıkça açılıyor. Örneğin bir sonraki pistte yarışabilmek için yarışı ilk üç sırada bitirmemiz isteniyor. Ayrıca bonus pistlerde bonus arabalarla da yarışabiliyoruz. Tabii bunu kendi kazandığımız parayla yapıyoruz. Bu yüzden bir yarışta ne kadar çok para kazanırsak, bir sonrakine o derece iyi bir arabayla girme şansımız var. Bu para sadece yeni arabalar almamıza değil, mevcut arabamızı tamir etmemize ya da yükseltmemize de yarıyor. Ayrıca "normal" ve "large" şeklinde nitro ve tamir kazandıran bonuslar da söz konusu. Evet, Nitro Turbo Boost gibi bir özellik var ki malumunuz bir güzel hızlandırıyor.

Arabanızı ne renk alırdınız?

Ancak arabalar hakkında bırakın teknik özellikleri, markalarına dair bile hiçbir bilgi yok. Tuhaf bir şekilde birkaç renk seçeneği var her araba için, neye yarayacaksa? Ama zaten bir süre sonra sunulan seçenekler arasında kapasite olarak bir fark olmadığını anlıyorsunuz. Ayrıca arabanın aldığı hasar konusunda dikkatimi çeken bir husus var. Normal şartlarda çarptığınız objeler arabanın hasar miktarını artırır, ancak bu oyunda bazı objeler sizi hayli sert karşılarken bazıları da çarptığınız halde yokmuş gibi davranıyor. Örneğin parktaki bir bankın gücü sizi durdurmaya yetebiliyor, bir telefon kulübesi ya da trafik ışığı ise çarptığınızda dağılıyor ve adeta size yol veriyor.

Yasaları ihlal etmek, polisi atlatmak, parklarda bahçelerde seyretmek bu oyunda gerçekten zevkli. Diğer yandan polisin ve rakiplerin yapay zekası gayet yüksek. Yarışların günün farklı saatlerinde yapılması da bizi tekdüze bir görüntü ve ruh halinden kurtarıyor. Oyunu yavaşlatmamak için yüklü grafiklere, gereğinden fazla ayrıntıya girmemişler ki bu da mantıklı.

Oyunu üç seçenekli kontrollerle oynamak mümkün, ama bu seçenekler arasında istediğiniz değişikliği yapamıyorsunuz. Bu yüzden kontroller herkese hitap etmeyebilir. Ancak oyun, yaygın olarak kullanılan tüm joystick ve kontrol cihazlarını da destekliyor.

London Racer - World Challenge, özetle "standart" bir sokak yarışı oyunu ve ayırt edici bir özelliği yok. Bu türdeki örnekler arasında ise ne ileride ne geride, orta karar. ...

Esra Akın

PRO PUAN

✓ Yere çöp atsak ceza ödeyeceğimiz şehirlerde kuralları ihlal etmek zevki.

✗ Sıradan bir konu, sıradan grafikler ve zor kontroller.

Bu kadar çok yarış oyununun arasından sıyrılması çok zor.

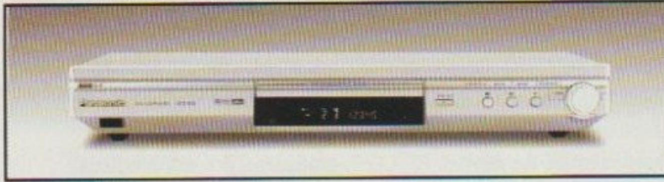
64

Dikkat, Basmayın

Panasonic'ten zarif bir DVD oynatıcı

İnce mi ince bir DVD oynatıcı S35. Kısa süre önce Tekofaks tarafından Türkiye piyasasına sunulan bu Panasonic ürünü sadece 60 milimetre. Yani üzerine örteceğiniz dantelden hallice! Ayrıntılarını www.tekofaks.com.tr adresinde bulabileceğiniz S35'in fiyatı ise KDV dahil 199 Euro.

S35'in en önemli özellikleri arasında multi-format oynatma ve DVD Audio iki kanalı sayabiliriz. Ama bu kadar değil tabii. Video D/A Çevirici (54 MHz / 10-bit), değişken zoom, sinema modu, resim kontrolü, sabit resim gösterimi (I / P / B), ileri ve geri otomatik alan değiştirme, kare sabitleme, kare ilerletme, siyah seviyesi kontrolü, seçilebilir NTSC çıkış, Audio D/A çevirici (192 KHz / 24-bit), 2 kanal DTS, 2 kanal Dolby digital, direkt navigatör (DVD-RAM) ve süper yüksek hızda tarama (x200) da S35'in diğer özellikleri.



Aperatif niyetine

N-Gage öncesi Nokia telefonlardan 3100

Nokia'nın cıvıl cıvıl telefonlarından 3100, yeni jenerasyon oyun oynamaya yönelik X-press-on kapak özelliğine sahip ilk Nokia cep telefonu. Elektro ışıklı ve oyunlu, aynı zamanda ritmik zil tonları, oyunlar, alarm ve diğer telefon fonksiyonlarına duyarlı olarak özel ışık efektleri veren yarı şeffaf kapaklar ise telefondan ayrı aksesuarlar olarak satışa sunuluyor. 8 yönlü navigasyon tuşuna (rocker) sahip Xpress-on oyun kapakları, geliştirilmiş oyun ayrıcalığı sunuyor ve spesifik belirli oyunlar ile uyumlu elektro ışık efektlerini kapsıyor.

3100 bunun dışında 128x128 ebatlarında yüksek çözünürlüklü renkli ekran, MMS, Nokia Eğlence Kamerası, görüntü ayar mekanizmasına sahip VGA kamera, ekranlı stereo FM radyo ve kulaklık, xHTML tarayıcı, flaş ve güç desteği gibi özellikler sunuyor. Pop-Port bağlantı özelliği sayesinde uyumlu Nokia cep telefonlarına monte edilebilen 8 MB'lık hafızasıyla Nokia Eğlence Kamerası ile 50 adete kadar resim saklayabiliyor. 85 gr ağırlığında ve üç-bantlı (GSM 900/1800/1900) şebeke uyumlu Nokia 3100'da kullanıcılara telefona yüklenmiş olarak gelen Java oyunlar ise gayet iyi tanıdığınız Snake EX2, Bowling ve Beach Rally.



Cebimdeki Oyunlar

Derginiz ProGamer başından beri sizlere piyasada bulabileceğiniz mobil oyunları tanıtıyor ve bu oyunları edinmenin yollarını anlatıyor. Aşağıdaki sizlere Başarı Mobile' ın hazırladığı ve sunduğu oyunlardan en çok satanlarına dair bir liste hazırladık. Download edebilmeniz için kodları yazmayı da unutmadık. Bizi okumaya devam edin, çünkü top 10 listeleri bu köşede sık sık yer alacak.



SNOW + SPEED

Snowboard konusundaki tüm yeteneğini oldukça uzun bir pistte ağaçlara ve diğer engellere çarpmadan göster.
Tür: Aksiyon / Spor
Kod: J1400 yaz, 3846'ya gönder



ALABANDA

Korsanlara karşı denizde mücadeye hazır mısın? Dikkatli ol, sen onları vuramadan onlar seni vurabilir.
Tür: Aksiyon / Savaş
Kod: J1101 yaz, 3846'ya gönder



BATTLEFLY - Avrupa

Büyük bir savaş uçağının pilotusun. Mayınlar ve uçaklar önündeki en büyük engeller.
Tür: Aksiyon / Savaş
Kod: J1102 yaz, 3846'ya gönder



BATTLEFLY Çöl Macerası

Bu sefer bir çöl pilotusun. Eğer çöl pilotu nasıl olur diyorsan bu oyuna bir göz at.
Tür: Aksiyon / Savaş
Kod: J1103 yaz, 3846'ya gönder



SNOW + SPEED 2003

Üç güzel ve yetenekli snowboard'cudan birini seç ve Alp dağlarında kaymanın tadına var.
Tür: Aksiyon / Spor
Kod: J1404 yaz, 3846'ya gönder



DNA

Bir labirent içinde, parçalanmış atomları bir araya getir, DNA'yı oluştur.
Tür: Zeka / Bulmaca
Kod: J5102 yaz, 3846'ya gönder



PIZZABOY

Siparişini vaktinde teslim etmek zorundasın. Ama önce perili evdeki anahtarı ve çıkış kapısını bulman gerekiyor.
Tür: Macera
Kod: J1300 yaz, 3846'ya gönder



HIRSIZ

Polislerin hırsızı yakalayabilmeleri için onu vurman gerekiyor. Sakın ola apartman sakinlerini vurmayasın!..
Tür: Aksiyon / Beceri
Kod: J1504 yaz, 3846'ya gönder



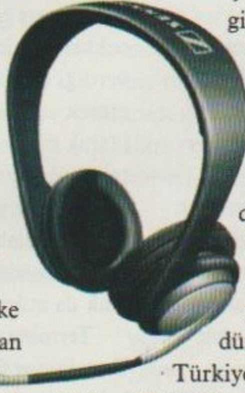
D.E.W.

Halkının kendisini savunmak için senin toplayacağın silahlara ihtiyacı var. Ama düşmanların da tetikte.
Tür: Aksiyon
Kod: J1511 yaz, 3846'ya gönder

Sennheiser Türkiye'de

İleri teknoloji kullanmaya kulaklıklarla başlıyoruz

Sennheiser Communications'ın PC oyunları, ses tanıma uygulamaları, internet üzerinden telefon görüşmeleri, Soft Phone ve müzik dinleme kullanımına yönelik olarak geliştirdiği PC kulaklıkları ailesi piyasa çıkıyor. Bu haberin en güzel yanı, dünya ile aynı anda bu teknolojiye kavuşuyor olmamız. Büyük ve köklü bir kuruluş olan Sennheiser'in Türkiye'de yapacağı yatırım merak konusu olurken ilk haber de bomba gibi patladı. Siberlig tarafından Türkiye Counter-Strike sıralamasında 1'inci sırada yer alan Vendetta takımına kulaklık sponsoru olan Sennheiser, PC_150 serisini Vendetta takımının kullanımına sundu. Şu anda tüm dünyayı kasıp kavuran progamer'lık ve progamer ekipmanlarının en önemli parçalarından biri olan kulaklıklarda dünyada bir numara olan kuruluşun Türkiye'deki oyuncular için böyle bir girişimde bulunması, bizler için büyük şans. Ayrıca Sennheiser'ın Türkiye'de pazarlamasını yapan Bircom firmasının katkılarını da göz ardı etmemek gerek. Ülkemizde de böyle yatırımlara destek olunması açısından Bircom firmasının güzel girişimleri söz konusu. Umarız yapılacak yatırımların devamı gelir ve dünya oyun piyasasında Türkiye'nin adı yavaş yavaş duyulur. Kulaklık olarak dünyayı yakaladık, sıra diğerlerinde...



Mustek DV 3000

Kameramız küçük, işlevleri büyük

Dijital kameralarda tartışmasız zirveye oynayan Mustek firmasının G-Smart serisindeki başarısını bilmeyen kalmamıştır. Aynı anda birçok fonksiyon sunan işlevsel ürünlerini piyasaya bir bir süren Mustek, dijital kamera konusunda başarısını ve güvenilirliğini kanıtlamış durumda. Mustek, yakın zamanda çıkardığı DV 3000 ile de adından söz ettirecek gibi görünüyor. 3.1 megapiksel olan kamera, 32 MB belleğe sahip. 2 adet AA alkaline pille çalışan küçük kameranın ağırlığı 110 gram, yani gerçekten hafif. 1,5 inç LCD renkli TFT ekrana ek olarak 2X zoom özelliğine sahip olan Mustek DV 3000'de ses kaydı özelliği de olduğundan kamerayla kısa metrajlı klipler çekmek mümkün. 320 x 240 çözünürlükte 14 FPS ile kayıt alırsanız 400 saniye sürüyor, 8 FPS'de kayıt alırsanız bu süre 700 saniyeye çıkabiliyor. Yüksek çözünürlüklerde güzel görüntü verebilen kamera, 2048 x 1536'ya kadar çıkabiliyor. Tüm bu özelliklerinin yanında DV 3000'in boyutlarının çok ufak olması ve hafifliği, kullanım açısından büyük kolaylık sağlıyor. Ayrıca bu küçük aletin en güzel özelliklerinden biri de gerektiğinde bilgisayara bağlayarak webcam olarak kullanabilecek olmanız...





Logitech MX 310

Teknoloji aynı, tasarım farklı

Logitech'in son çıkardığı mouse olan MX 310, yine alışılageldik MX serisinin özelliklerini taşıyor. Kullanılan teknolojinin değişmemesi, hemen her değerin diğer tüm MX serisi ile aynı olması anlamına geliyor. Bizim beklentimiz MX 300'deki "negative acceleration" sorunu ortadan kaldırılmış haliyle MX 310'un piyasa sürülmesiydi, ama bu ufak olumsuzluğa rağmen mouse'u diğer tüm kardeşlerinden ayıran en önemli özelliği ergonomik şekli. Ne çok büyük, ne de çok küçük; yani MX 3 serisinin ufak adamlar için üretildiği savını çürütüyor! İki tarafın da kullanabileceği bu mouse, hem sağ hem de sol el için tasarlanmış. Üzerindeki 6 tuş sayesinde RTS ve FPS oyunları sevenler için büyük kolaylık sağlamakta. Logitech firmasının çıkardığı son ürün olan MX 310, şimdiden MX 300'ü raflardan kaldırdı bile. Neden teknolojiyi yenilemediklerini ve MX 300 yerine başka bir mouse ürettiklerini merak edenler olabilir. Cevabı çok basit, ortaya daha ergonomik ve mousepad'lere daha uyumlu bir mouse çıkardılar. Teknoloji olarak zaten en ileri seviyede olduğundan mouse ve klavyelerini daha güzel şekillere sokmak hevesinde olan Logitech'in diğer yeniliklerini merakla bekliyoruz.

Terminator 3: War of the Machines

Söyle, kimin tarafındasın?



Son filmde Arnold abinin karizması biraz çizilmiş olsa da Terminator 3 birçok izleyiciyi sinemalara çekti. Şimdi Atari, Terminator'ın oyunu ile bizleri ekran başına çekmeyi planlıyor. Terminator 3: War of the Machines adıyla bu kış piyasaya sürülmesi beklenen oyun, single-player ve online oyun desteğiyle birlikte gelecek.

32 oyuncuya kadar multiplayer desteği sunacak olan Terminator 3: WotM'in konseptini SkyNet ve Tech Com'un (insanlar) mücadelesi oluşturuyor. Gelecekte harabeler arasında geçen amansız savaşta ya insanların tarafını seçip arkadaşlarımızla birlikte hayatta kalmaya çalışacağız ya da makinelerin tarafına geçip karşımıza çıkan ne kadar canlı organizma varsa temizleyeceğiz.

Tabii tüm bunları yaparken, hem SkyNet hem de Tech Com'un seçebileceği 8 karakter ve kullanabileceği değişik silahlar mevcut. Oyunda insanlar sessiz, hızlı ve gizlice hareket ederek makineleri; makineler ise geçtikleri yerde taş üstünde taş bırakmama metodunu kullanarak insanları yok etmeye çalışacak.

Terminator: WotM'de her sınıfın belli avantaj ve dezavantajları olacak. Örneğin SkyNet'e ait T-900 modeli, özel görme yeteneğiyle en etkin şekilde kamufle olmuş bir askeri bile görebiliyorken, çatışmalarda insan karşıtları gibi kendi kendilerini yenileme özelliğinden yoksun olacak.

Oyunda kullanılabilecek silahlar, günümüz silahları (m4a1, desert eagle gibi) ile phased plasma cannon (cümle içinde plasma geçiyorsa sakınmak gerek) gibi gelecekteki silahlardan oluşuyor. İnsanlar çevredeki modifiye edilmiş arabalar (doğan görünümlü şahin), roket atar ve plasma cannon gibi silahlarla donatılmış çeşitli araçları kullanabilecekken, makineler makine olmanın verdiği avantajla araçları içeriden kontrol etmek yerine seçtikleri sınıfa göre direkt olarak bir araç olabiliyor. Böylece SkyNet tarafında oynayan bir oyuncu, FK hover attack craft ya da HK Tank olarak savaş alanına dalabilecek. Oyunda ayrıca bir noktayı hedefleyerek hava saldırısı yapmak da mümkün.

Terminator 3: War of the Machines'in Terminator filmleri kadar ilgi çekmesi beklenemez. Ancak; karanlık bir dünyadaki şehir harabeleri arasında hayatta kalma mücadelesi verme fikri bile son derece eğlenceli. Üstelik istersek makinelerin tarafına geçip insanlığın geriye kalan son kırıntılarını da yok etmeye çalışabileceğiz. Kısacası bu kış insanlığın bugüne kadar hiç görmediği bir savaşa Terminator 3: WotM ile birlikte gireceğiz.

Natural Selection: Combat

Modun modu nasıl olacak hep birlikte göreceğiz

Boş duramayan Natural Selection yapımcıları gelecek olan 2.1 versiyonu ile birlikte yeni bir oyun modunun da Natural Selection'a ekleneceğini duyurdu. Natural Selection: Combat; normal oyunda bulunan teknoloji ağacı, kaynak yönetimi gibi kafa karıştırıcı detayları bir kenara bırakıp direkt olarak damardan aksiyona giriyor.

Bu mod, Natural Selection'dan tamamen farklı olarak ne kadar çok adam öldürürsen o kadar çok puan sistemine dayanıyor. Skorumuz arttıkça da Natural Selection'daki teknoloji ağacına paralel olarak yeni silahlar ve ekipmanlar kazanacağız (Tabii Kharaa oynuyorsak skorlar bize evrim olarak geri gelecek: Onos!). Oyun süresi içinde karşı takımı tamamen yok eden taraf oyunu kazanacak. Eğer taraflar birbirlerini yok edemezlerse, oyuncuların toplam seviyeleri kazanan tarafı belirleyecek.

Natural Selection oynarken yaşadığımız en büyük sorun, newbie olarak adlandırdığımız yeni oyuncuların diğer tecrübeli oyuncular tarafından dışlanması oluyordu. NS: Combat sayesinde yeni oyuncular en azından oyunun genel hatlarını öğrenebilecek. Tecrübeli oyuncular da bu mod sayesinde bireysel yeteneklerini geliştirebilecekler.



NS: Combat'ın Natural Selection dünyasında nasıl bir etki yaratacağını görmek için 2.1 versiyonunun çıkmasını bekleyeceğiz. Versiyon 2.1 hakkındaki gelişmeleri takip etmek için www.natural-selection.org adresini ziyaret edebilirsiniz.

World Cyber Games

Turnuva sonrası durumlar ve dedikodular

Büyük heyecan yaşanan ve sürpriz sonuçlarıyla herkesi şaşırtan WCG 2003 Türkiye finalleri tüm hızıyla geldi ve geçti. Samsung, Avaturk, Intel, Level, DNA, Armada ve Escort'un destekleriyle Siberlig tarafından düzenlenen turnuvanın sonucunda, 11 kişi Kore'deki büyük finale katılmaya hak kazandı. Kore'ye gidecek oyuncular ve katılacakları oyunlar şöyle:

Counter Strike: vnc takımı
Unreal Tournament: Serdar Demir (Squee), Emre Birinci (Blazer)
Warcraft III: Şafak Sağlam (Gravedigger)
Starcraft Brood War: Hazım Yalçın (Piceyyuz)
Age of Mythology: Eren Memişoğlu (Oyman)
Fifa 2003: Fatih Ensari

Kore finallerinde yarışacak tüm oyuncularımıza şimdiden bol şans diliyoruz. Ancak bu arkadaşların güzelce yarışıp kazanabilmesi için günler öncesinden olay mahallinde çalışmalarına başlayan ve bu günler içinde akıl sağlığını kısmen yitiren bir ekip var. Turnuva boyunca tüm sorunlara göğüs gererek kahramanca görevlerini yapan hakemlerin başına birçok komik (ancak düşündürücü) olay geldi. ProGamer okurları için bu ekibin WCG Türkiye finallerinde ve öncesinde yaşadığı ilginç olaylardan bir derleme yaptık.

- Turnuvanın ilk sabahı tüm network'ü elden geçirirken, server alanının arkasındaki 3895 kablo arasından uplink kablolarını arayan Kaya'nın yanlış kabloyu bulması sonucunda kısa bir süreliğine çarpılması ve bununla birlikte merdivene kafa atması.



- Turnuva sırasında hakemlerden Zenden, sorunlu bir bilgisayar için iki yedek makine istedikten sonra sorunun yalnızca network kablosundan kaynaklandığının fark edilmesi.

- Elektrik problemi çözülmeye çalışılırken; IQ sınırlarını zorlayan Yoshi'nin patlayan monitörün dibine gidip "aaa yanıyor bu" şeklinde açıklama yapması.

- Projeksiyon aleti aranırken masaların altından projeksiyon aleti yerine insan çıkması.

- Saatlerce aralıksız çalışan hakemlerin akıl sağlıklarını yitirip, koltuk minderi ve mouse pad gibi edevatla frizbi oynamaları.

- Adnan ve Tayhan'ın 5 yıldızlı lüks bir otelin garajında belboy'ların bavul taşımak için kullandıkları tekerlekli bavul arabası ile kayak yapmak suretiyle maksimum gürültü ("Sol yap! Sol yap" nidaları gürültüye dahil değildir) çıkarmaları.

- Kaya'nın Broadcast TV ile haşır neşir olurken yaptığı bir hata sonucu ne kadar hltv varsa hepsini aynı anda göçertmesi.

- Uzun uğraşlara rağmen bir set (10 adet) makinenin ağı görmemesinin nedeninin çıktığı switch'e geri giden bir ağ kablosu olması.

- Hakemlerden Hazal'ın bir mouse'u çalıştırmak için 15 dakika boyunca kendini parçalaması, ancak sorunun mouse kablosunun takılı olmamasından kaynaklandığını fark etmesi.

- Grafik problemi yüzünden format atma aşamasına gelinen bir bilgisayarın probleminin aslında fps_max komutunun 1 olmasından kaynaklandığının fark edilmesi.

Savage

Henüz yeni bir tür olmasına karşın first person strateji, online oyun kültürünün yaygınlaşmasından sonra en popüler oyun türleri arasına girdi. Tam anlamıyla bir Half-Life modu olan Natural Selection ile başlayan first person strateji oyunlarına Savage da eklendi.

Canavarlar ve insanlar arasındaki güç savaşını konu alan Savage'da, insan bir komutanın yine insanların kontrol ettiği askerleri yönlendirmesiyle karşı tarafın üslerini yok etmeye çalışıyoruz. Savage'da asker olarak oynarken klasik FPS oyunlarında olduğu gibi elimizdeki silahlar ve sahip olduğumuz yeteneklerle bizlere verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Komutan ise RTS oyunlarındaki gibi bir arayüz ile haritayı izometrik olarak görüp askerlerine emirler verebiliyor.

Oyuna herkes basit silahlarla başlarken, ilerleyen safhalarda topladığımız kaynaklarla değişik büyüler, silahlar ve araçlar araştırıp, satın alarak kullanabiliyoruz. Kısacası tipik bir RTS oyunundaki teknoloji ağacı ve kaynak yönetimi gibi öğelerin hepsi Savage'da da mevcut. Eğer bugüne kadar first person strateji türünü denemediyseniz Savage başlamak için iyi bir fırsat.



Tomb Raider: Angel of Darkness

Lara'ya bu macerasında işi bilerek eşlik edin istiyoruz



Böyle zarif bir kadının hayattaki en büyük yardımcısının bir levye olması sizce de garip değil mi?



Bu sahnede pek de şansınız var gibi görünmüyor. Ama unutmayın, bu bir Lara Croft.

Angel of the Darkness tam çözümüne başlarken oyunun bütün bölümlerini bir haftada toparlayıp bitiririz düşüncesiyle buraya daha farklı bir giriş metni yazmıştık (çok da eğlenceliydi). Ama çözüm iki haftaya sarktı, bunu belirtmek durumunda kaldık biz de.

Parisan Backstreets

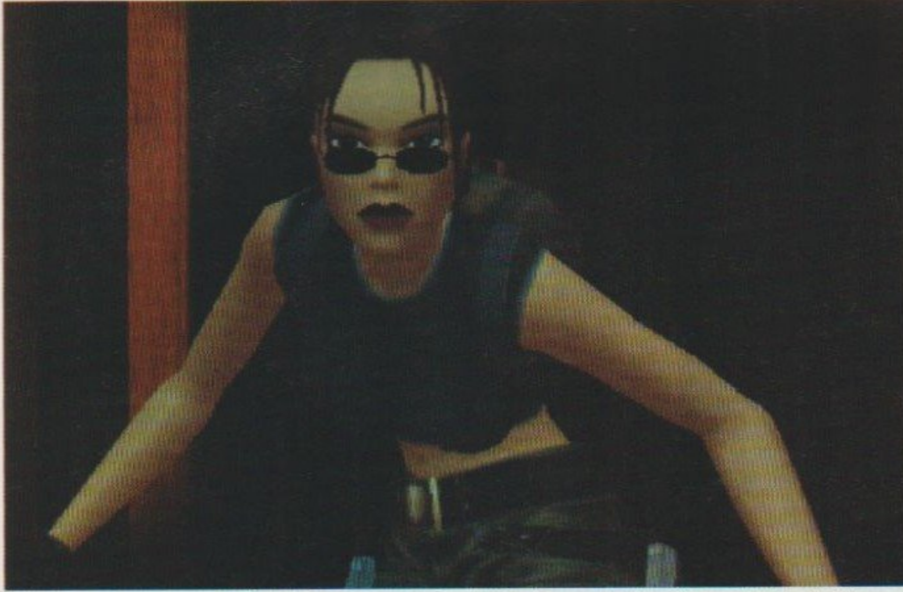
Oyuna Van Croy ile konuşurken başlıyoruz, daha sonra bir kaza sonucu ölüyor ve polisler Lara'nın peşine düşüyor. Lara'yı kontrol edebildiğiniz zaman, sol köşede yeşil bir çöp kutusu göreceksiniz. Onun üzerine çıkın ve yukarıdaki balkona zıplayın. Balkonun bir kısmı çökmüş. Bu çöküntünün üzerinden karşıya zıplayın. İlerleyince bir merdiven göreceksiniz, ona tırmandıktan sonra sola doğru balkon boyunca devam edin. Merdivenden yukarıya tırmanın. Buradaki platformdan karşıya zıplamanız gerekli. Zıpladıktan sonra sağa dönün ve pencerelerin önünden geçerek su borusundan yukarıya tırmanın. Burada Lara duvardaki çıkıntıya tutunacak. Gücünüz tükenmeden sağa doğru ilerleyin, burada küçük bir yer var, dinlendikten sonra tekrar sağa doğru çatıya çıkışı görene kadar ilerleyin. Kendinizi yukarıya çekin ve ileri soldaki boşluğa gelin.

Buranın önünde bir varil var, varili geriye doğru çekin ve aşağıdaki platforma inerek çilingiri alın. Tekrar çatıya tırmanın. Çatıdaki kapıyı çilingir ile açtığınızda Lara güçlendiğini söyleyecek. Çilingiri aldığınız yere geri dönün ve duvardaki çıkıntıya tutunarak sola, balkona doğru ilerleyin. Balkona geldiğinizde Lara sessiz olmamızı söyleyecek. Sneak moduna geçerek balkonu takip edin. Burada bir adam bize arkası dönük bir şekilde duruyor. Hemen arkasındaki tahtaların üzerinde anahtar var, onu alın. Geriye dönüp kilitli kapıyı açın ve merdivenden aşağıya inin. Böylece ilk bölümü tamamlayın.

Derelect Apartments

Polisler kapıyı kırmaya çalışıyorlar, o yüzden solunuzdaki dolabı kapının önüne çekin ve merdivenlerden yukarıya tırmanın. Bu sırada polisler kapıyı kıracaklar ve içeriye gözyaşı bombası atacaklar. Lara'nın nefes barına dikkat edin ve düşmemesini sağlayın. Yukarı çıkarken bir yerde merdivenlerin yıkılmış olduğunu göreceksiniz buradan karşıya zıplayın ve yukarıya çıkmaya devam edin.

Bir sonraki katta merdivenin önünde bir dolap olduğunu göreceksiniz. Onu geriye çekerek tırmanmaya devam edin. Sonraki katta bir kapı göreceksiniz, onu kırın, Lara güçlendiğini söyleyecek. Yukarı çıkmaya devam edin, merdivenlerin yıkılan eşyalar ile kapandığını göreceksiniz. Burada bir kutu var, bunu aşağı inen merdivenlere doğru çekin ve karşıdaki tırabzanlara atlayın. Sağdaki kapıdan içeriye girin. Karşıdaki kapıdan çıkın ve bölümü bitirin.


Lara'nın yeni agresif duruşlarından biri. Böyle pozisyon aldığı zaman onunla aynı takımda olduğunuz halde korkabilirsiniz.

Industrial Rooftops

Karşıdaki merdivenlerden yukarıya tırmanın. Buradaki ipe tutunarak karşıya geçin. Karşıya geçerken eğilme tuşuna basarsanız Lara daha az yorulacak. Karşıya geçtikten sonra ilerleyin ve soldaki boşluktan aşağıya doğru inin. Bir kapının önüne düşeceksiniz. Buradan içeriye girin ve koridordan ilerleyerek karşınıza gelen kapıdan dışarıya çıkın. Platformda merdivenden aşağıya inin, burada bir kutu var. Bu kutuyu iterek Lara'nın güçlenmesini sağlayın.

Yanan varilin olduğu yerden ilerleyerek sola dönün. Burada bir garaj kapısı göreceksiniz, eğilerek altından geçin. Soldaki su borusundan birinci platforma çıkın, Lara karşıya atlayabileceğini söyleyecek. Karşıya atlayıp duvardaki çıkıntıya tutunun. Sola doğru ilerleyin ve kendinizi yukarı çekin. İlerleyerek küçük boşluğun üzerinden atlayın ve kapıdan geçin. Yolu takip ederek dışarı çıkın. Karşıdaki merdivenlere zıplayın ve yukarıya çıkın. Kapıdan içeri girdiğinizde bir merdiven göreceksiniz, yukarıya çıkın ve bölümü bitirin.

Mrs. Covier's Apartment

Bölüm başında Covier ile görüşeceksiniz. Bu görüşmeden sonra eğer Covier size not defterini vermeyi kabul ederse, sol taraftaki kapıdan hemen dışarıya çıkın, çünkü polis peşimizde. Eğer not defterini vermeyi kabul etmezse onu sağ taraftaki mutfakta bulabilirsiniz. Mutfağın karşısındaki kapıdan dışarıya çıkarak oyunu bitirin.

Parisian Ghettos

Lara bir aracın içinde uyanacak. Dışarıya çıktığınız zaman evsizlerle konuşun. Daha sonra uyandığımız aracın üzerine zıplayın ve buradan yukarıdaki platforma tutunarak kendinizi yukarı çekin. Sol tarafınızda çelik tellerde bir boşluk var, buraya atlayın, sağa doğru ilerleyin ve buradaki adam ile konuşun. Adamın yanındaki kapıdan geçerek burada duran kadın ile konuşun. Kadının sağındaki merdivenlerden yukarıya çıkın, bir yükleme ekranı belirecek. Yolu takip edin ve sola dönün, buradan cadde sonuna kadar ilerleyin.

Kafeyi göreceksiniz, içeri girin ve kafe sahibi ile konuşun. Ona iyi davranın ve yardım edeceğinizi söyleyin. Sizi Serpent Rouge'a gönderecek. Burayı bulabilmek için kafeden çıktığınızda sola doğru ilerleyin, yükleme ekranı belirecek. Sağdaki aradan girin ve ilerleyin. En sonunda bir yükleme ekranı daha geçtikten sonra önünüze tel örgü gelecek, sağda bir kapı var, buradan içeri girin ve Serpent Rouge'a ulaşın.

The Serpent Rouge

Sağdaki odada bir güvenlik görevlisi var, onu öldürdükten sonra masadaki anahtarları alın. Geri dönerek yukarı çıkan merdivenlere doğru ilerleyin. Yukarıda iki adet nöbetçi var, dikkatli olun. Nöbetçileri öldürdükten sonra soldaki DJ bölümünden plağı alın ve arkanızdaki kolu indirin. Bu müzik ışıkların yanmasına neden olacak ve nöbetçilerin dikkatini çekecek. Dikkatli olun ve hepsini öldürün. Karşıdaki merdivenlerden bir üst platforma çıkın, burada da bir nöbetçi var. Platformun karşı tarafında bir tane hoparlör var, bu hoparlörü çıkıntıya doğru itin ve yukarıdaki platforma tutunarak kendinizi yukarı çekin.

Yukarı çıktığınızda tam karşınızda




Vanaları açmak, borulara tırmanmak, hatta pencere kırmak sevimli haylazlıklardan sayılabilir ama adam öldürmek de nesi?!



Memur bey fenerini gözünüze doğrultmadan siz namluyu onun burnuna doğrultmalısınız.

tırabzanlarda bir boşluk göreceksiniz. Atlayarak buraya tutunun, gelen nöbetçileri öldürdükten sonra, ışıklı inip çıkan platformun üzerine atlayın. Karşıdan yukarıya tırmanın hareketli platformun en yukarıya çıkmasını bekleyin ve karşıdaki tırabzanlı balkona atlayın. Hafif meyilli platformun üzerinden karşıdaki platforma atlayın. Karşıda bir platform daha var, zıplayıp buradaki kontrol odasına girin. Burada iki adet kol var. Soldaki ışıkları hareket ettiriyor. Sağdaki ise lambaların dolaba girmesini sağlıyor. Sağdaki kolu bir defa soldaki kolu ise iki defa çekin. Dışarıdaki köprüye tekme atın, Lara güçlendiğini söyleyecek. Köprü aşağıya doğru inecek, karşıya geçin ve Trinket Box'u alın. Bir nöbetçi gelecek, onu öldürdükten sonra kontrol odasına geri dönün. Buradaki anahtarı alıp aşağıya inin. Burada daha önceden açamadığınız bir kapı var, açın ve dışarı çıkarak bölümü bitirin.

Parisian Ghetto Revisited

Dışarı çıktığınızda sola doğru ilerleyin. Janice'in yanına geleceksiniz. Sağdaki merdivenlerden yukarıya çıkın ve kafeye gidin. Kafe sahibi ile konuştuğunuzda size apartmanın kapısının şifresini söyleyecek. Kafeden çıkıp sola doğru ilerleyin, kahverengi bir kapı göreceksiniz. Burada size verilen şifreyi girerek kapıyı açın ve içeri girin. İçeride Francine ile konuştuktan sonra balkon kapısından dışarıya çıkın. Karşıdaki balkona zıplayın, tekrar zıpladıktan sonra su borusundan yukarıya tırmanın. Sağa gidin, fakat dikkatli olun, zemin çökebiliyor. Burayı geçtikten sonra bir balkona ineceksiniz, buradan ip ile karşıya geçin. Mezarlığa ineceksiniz.

Graveyard

Telle çevrili alanın yanındaki mezar taşına tırmanın. Tel ile çevrili alanın içine girene kadar çatılardan zıplamaya devam edin. Buradaki mezarın kapısını kırın, Lara güçlendiğini söyleyecek. Böylece kanatlı heykeli itebileceksiniz. Onu ittikten sonra açılan delikten içeriye girin, bölüm bitecek.

Bouchard's Hideout

Kanalın sonuna doğru ilerleyin, dikkatli olun yer çökebiliyor. Demir bir kapıya ulaşacaksınız, buradaki kayayı çektikten sonra tekme atarak kapıyı açın. Kapıdan geçtiğinizde içinde yaralı bir adam olan bir odaya ulaşacaksınız. Kapıdan çıkın, Bouchard ile karşılaşacaksınız. Renne'in dükkanına gitmenizi isteyecek. Odadaki kolu çekin, açılan kapıdan yukarı çıkın. Yukarıda bir kol daha var, onu da çektikten sonra Bouchard'ın yanına geri dönün ve açılan kapıdan dışarı çıkın. Bir kiliseye geleceksiniz. Heykelin yanındaki kutuyu sola doğru itin. Lara güçlenecek. Kapıdan dışarı çıkıp bölümü bitirin

Renne's Pawnshop

İleriye doğru devam edin. Janice'in yanına vardıktan sonra sola döndüğünüzde Renne'in dükkanına geleceksiniz. İçeri girin, arka tarafa gittiğinizde Renne'in öldüğünü göreceksiniz. Cüzdanını alın, içinden bir kod çıkacak. Dolabı bu kodla açtıktan sonra içindeki her şeyi alın, bu sırada bir bombanın patlamak üzere olduğunu göreceksiniz. Duvardaki sarı düğmeye basıp hızlıca dışarı çıkın. Sağ tarafta yerde bulunan kapağı açın Aşağıya indikten sonra koridor boyunca koşun. Buradan kanalizasyon borularına atlayarak sola ilerleyin ve bölümü bitirin.

Louvre Storm Drain

Yol boyunca akan suların olduğu yere doğru ilerleyin, soldaki kapıyı görene dek tünelden ilerleyin. Soldaki borunun üzerine tırmanın ve soldaki platforma geçin. Buradaki şalteri indirdikten sonra, karşıda bulunan vanayı çevirin. Eski yerinize dönün burada sağdaki kanala girin ve sağa dönün. Merdivenlerden





NPC'lerle konuşun, Angel of the Darkness'ta Lara Croft her zamankinden daha sosyal bir insan.


Undead'lerle konuşurken laflarınıza dikkat edin demek isterdik ama karakterde IQ düşükse...

yukarı çıktığınızda bir pervane göreceksiniz. İki kez çevirin ve eğilerek altından geçin. Buradaki vanayı da indirin. Geldiğiniz yere dönün ve solda bulunan kanala girerek bir diğer vanayı bulun ve onu çevirin. Suya atlayın, sizi bölümün başına götürecek.

Buradaki kontrol panelinin olduğu yerde, ortada bir deliğin suyla dolduğunu göreceksiniz. Suya dalın, açıklığa çıktığınızda yanda bir tel örgü göreceksiniz, buradan yukarıya tırmanın. İlerleyince bir boru göreceksiniz, buna tutunun ve ortaya doğru ilerleyin, kendinizi bıraktığınızda vanayı göreceksiniz. Vanayı çevirdikten sonra tel ile kapatılmış bir yol göreceksiniz. Karşıya geçerek boruya tutunun ve tel örgünün arkasına inin. Tel örgüleri göreceksiniz, yukarıda bir vana bulunuyor. Bu vanayı da çevirin ve kontrol panelinin olduğu odaya geri dönün.

Boru ile yukarıya çıkın, ilk gittiğimiz vananın olduğu platforma çıkın. Sağdaki merdivenlerden çıktıktan sonra, zıplayın ve son vanayı da kapatın. Eskiden su dolu olan kanala gidin, ilerleyin, bir kapı göreceksiniz. Bu kapıdan geçerek havuzların olduğu yere gelin. Aşağıya inip devam edin. Yolun sonundaki duvara bomba yerleştirin ve kaçın. Bomba patladıktan sonra duvar yıkılacak. Ateşin üzerinden atlayın, bir merdiven göreceksiniz. Tırmanın ve geçitten içeri girerek bölümü bitirin.

Louvre Galleries

Merdivenlerden yukarı çıktıktan sonra geldiğiniz yerdeki görevlileri öldürün. Yukarıdaki kapıyı geçin, etrafın lazerler ile dolu olduğunu göreceksiniz. Lazerlere değmemeye dikkat edin. Sol taraftaki masaya tırmanın, buradan karşıdaki masaya atlayın. Tekrar önünüzdeki masaya atlayın, bu masanın sol tarafından masa kenarına tutunarak sağa ilerleyin. Böylece bir masanın üzerine geleceksiniz.

Karşıya atlayın ve kapıdan geçerek diğer lazerli kapıya ulaşın. Lazeri eğilerek geçin, bu sırada görevliler gelecek, onları öldürdükten sonra üzerlerinden çıkan anahtar kartı alın. Sağdaki kapıdan geçtikten sonra bir görevli daha gelecek. Ortada bir dolap var, bunu tabloya doğru itin. Küçük dolabı da yan tarafa ittikten sonra arkada bir mekanizma göreceksiniz. Şifre kartını buradan geçirin, lazerler kapanacak. Uzun dolap yardımıyla tablonun üzerinde bulunan boşluğa girin.

İlerleyin, sarı renkli merdivenlerden yukarı çıkın, bu sırada bir adam ızgaralardan dışarı çıkacak. Onu öldürdükten sonra çatıya çıkacaksınız. Sağ tarafta bulunan havalandırmanın yanındaki duvara tırmanın, sağa doğru ilerleyerek merdivenin bulunduğu yere gelin. Burada bir kapı var, buradan geçtikten sonra masanın üzerine çıkın ve geçitten geçerek binanın içine girin. Burada bir nöbetçi göreceksiniz. Onu öldürdükten sonra sağdan ikinci odaya girin. Bu odadaki bilgisayarı kullanarak, şifreyi alın (14529).

Buradan çıkarak koridor sonuna kadar ilerleyin, şifreyi buradaki kapıyı açmak için kullanın. İçerideki masa çekmecesinden güvenlik kartını alın. Kütüphanede birkaç bilgi alabileceğiniz şeyler var, onları okuyun ve dışarı çıkın. Karşıdaki kapıda güvenlik kartını kullanın ve aşağıya inin. Tekrar lazerli odaya geldik. Buradaki kapıda kartı kullanarak, merdivenlerden inin ve bölümü bitirin.




Bu kablolara tutunarak ilerleyebildiğimiz teorik olarak doğru ama oyunda bu noktaya gelmek için kontroller üzerinde epeyce çalışmak gerek.





The Archeological Dig Site

Sağa ilerleyin, kulübe içinde bir görevli var. Onu öldürdükten sonra içerde bulunan kolu indirin. Dışarıda diğer kulübede de bir görevli bulunuyor. İçerde Second Arcient sembolünü alıp dışarıdaki metal kapıdan geçin. Burada masanın üzerindeki ekrana bakın, bir diğer sembolü de tespit edin ve ekranın alt tarafından onu alın.

Büyük kapıdan çıkıp tel örgünün açık olduğu yerden geçin. İskeleden aşağıya doğru inip görevliyi öldürün. Karşıda bir iş makinesi göreceksiniz. Yanındaki çıkıntıya atlayın ve duvara tırmanın. Yukarıda, yatay bir sütun göreceksiniz, buna tutunun ve karşı tarafa geçin. Yukarıdaki platforma tırmanıp solda bulunan şalteri indirin. Böylece asansör yukarıya çıkar. Aşağıya inerek karşıya atlayın. Bir bilmece ile karşı karşıya kalacaksınız.

Tepenin arkasında bulunan kolları sırayla yarım ay şekli, yuvarlak boynuzlu şekil, yuvarlak şekil, akrep şekli haline getirin. Şalteri indirin, bir kapı açılacak. Buradan geçerek bölümü bitirin.

Tomb Of The Ancients

Uçurumun dibine gelin ve aşağıdaki platformun üzerine inin. Sağdaki tahtanın üzerine zıplayın. Tünele girin ve karşıdaki platforma atlayın. Aşağıya inin ve önünüze çıkan duvarın üzerine tırmanın ve aşağı atlayın. Buradaki kolu indirin ve aşağıya doğru ilerleyin. Karşıdaki duvarın altındaki odaya girerek kolu indirin. Buradan çıkın ve platformların üzerine tırmanın. Küçük odadaki kolu çekin. Geldiğiniz şekilde geri dönün ve aşağıda açılan ızgaradan içeri girin. Devam edin, bir salona çıkacaksınız. Buradan eğilerek geçin, çünkü zehirli oklar var. Karşıdaki kolu indirin ve kazıkların üzerinden karşı kapıya geçin. Bölüm bitecek.

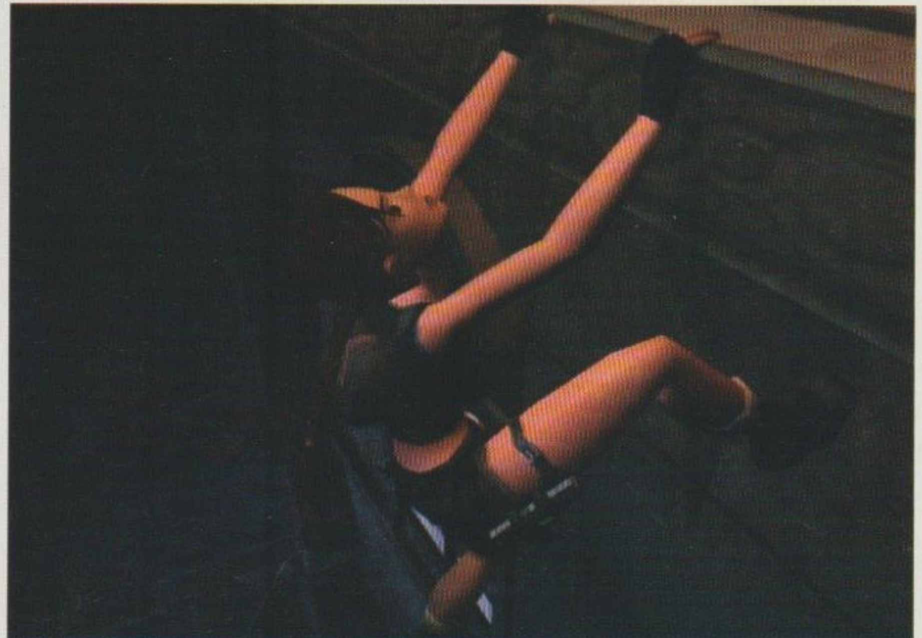
Hall Of Seasons

Ortada dört adet buton var. Buralardan diğer bölümlere geçilebiliyor. İçeride bir iskelet var. Onu yere düşürdükten sonra, odanın ortasındaki butonlara geleceksiniz. Bunlardan birisine bastığımızda üç tane kapı açılıyor ve bunlardan sadece bir tanesi bizi doğru bölüme, diğerleri ise tuzakların olduğu bölüme getiriyor.

Breath of Hades'e ulaşmak için kıvrımlı olan butona basın ve en sağdaki kapıdan geçin, buradaki kolu çekince bu bölüme başlayacaksınız. Buradan Air Crystal almanız gerekiyor.

Neptune's Hall'a ulaşmak için dalgaya benzeyen sembole basın ve en soldaki kapıdan geçerek kolu çekin. Buradan Water Crystal almanız gerekiyor. The Sanctuary Flame'e ulaşmak için güneş sembolüne basın ve soldaki kapıdan girerek kolu çekin. Buradan Fire Crystal almanız gerekiyor. Wrath of the Beasts'e ulaşmak için balığa benzeyen sembole basın ve ortadaki kapıdan geçerek kolu çekin. Buradan Earth Crystal almanız gerekiyor. Bu bölümlerde dört adet kristal bulacaksınız. Bu kristalleri aldıktan sonra her birini ortadaki sembollere yerleştirin. Böylece oyuna devam edebileceksiniz.

M. İberia Aydın



Kol kaslarınız çalıştıkça güçleniyor, o yüzden fırsat buldukça böyle antrenmanlar yapmanızı öneriyoruz.

Hile Kodları

Oyundaki her bir bölümün en güzel tarafı bir sonraki bölüme geçme ihtimalidir. Ah bir de o bölüm sonu canavarları olmasa...



Command & Conquer: Red Alert 2

Önceki hafta aslında Red Alert hilelerini vermiştik ama yanlışlıkla Red Alert 2 yazmışız. Bu ölümcül hata için özür diler, başlığı görüp de heveslenen okurlarımız için gecikmeli de olsa Red Alert 2 hilelerini sunarız.

Yenilmez tahrip kamyonları
Beş ya da altı tahrip kamyonu kurun ve tam teşekküllü bir demir perde hazırlayın. Tahrip kamyonlarını bir düşman üssüne sürmeye başlayın ve düşman silahları onları vurmadan önce üzerlerinde demir perdeyi kullanın. Tahrip kamyonları hedefi bulana kadar infilak etmeyecektir.

Truva otobüsü
Sovyetler olarak oynarken, bir okul otobüsünün kontrolü için bir Yuri kullanın. Otobüse beş piyade birliği yerleştirin ve bir düşman üssüne sürün. Müttefikler otobüse ateş açmayacaktır.

Denizaltı bulma
Suyun altındaki denizaltıları bir deniz tersanesi ya da bir denizaltı barınağı inşa ederek ve bunları suyun üzerinde hareket ettirerek bulabilirsiniz.

Araçları satma
Araçlarınızı satmak için bir servis deposu inşa edin ve aracı üzerine yerleştirin. Sonra üzerine SELL cursor'ını getirin ve yeşile döndüğünde mouse'u sol tıklayın. Bu sadece V2 roketatarlarda işe yaramaz.

Lionheart: Legacy of the Crusader

Hazineyi değiştirme
Bir sandık bulduğunuzda oyunu hızlı kaydetmek için [F9]a basın. Sandığı açın. Eğer sandıktan istediğiniz şey çıkmazsa oyunu yeniden başlatın. Sandığı yine açın, bu sefer başka bir şey çıkacaktır. İstediğinizi bulana kadar bunu tekrarlayın.

Delta Force: Black Hawk Down

Level yüklendikten sonra konsolu açmak için [é]'ye basın ve ilgili kodu girin.

3cfe170c	sınırsız cephane
91d428aa	can alma
Fc1lef2ed	cephaneyi yeniden doldurma
43b24753	hedeften çıkma modu

Tony Hawk's Pro Skater 4

Önce Options, sonra Cheats'i seçin. İlgili hileyi devreye sokmak için aşağıdaki kodlardan birini girin.

Watch_Me_Xplode	level seçme
I'MYELLOW	özel hareket yapma
BELIKEERIC	trabzanda kusursuz kayma
FREEWHEELIE	kusursuz control
FBIAGENT	Matrix modu

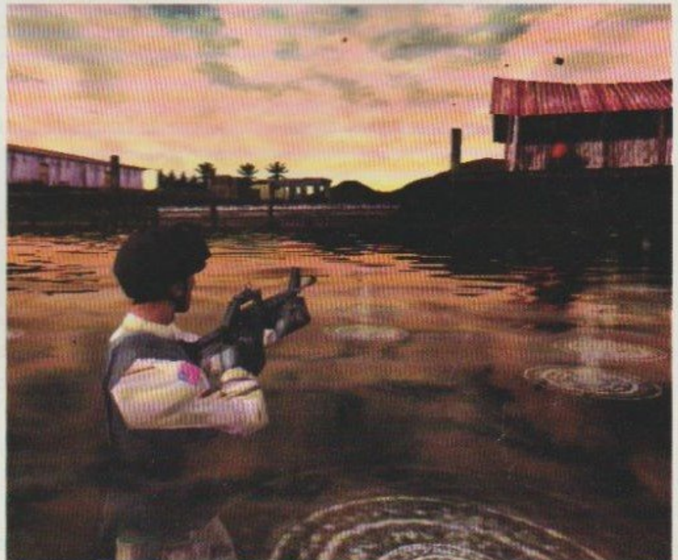
Ayrıca birtakım ipuçları da şöyle:
Daisy, Eddie ya da Jango Fett olarak oynamak için dükkanda 9000 dolar harcayın.

Mike Vallely olarak oynamak için dükkanda 15.000 dolar harcayın.

Carnival ve Chicago level'ı için dükkanda 15.000 dolar harcayın.

Big Head, Cool Specials, Disco, Flame, Gorilla, Hoverboard, Invisible, Kid, Sim, Slow Motion ve Super Blood modları için dükkanda 1000 dolar harcayın.

Dükkanda Clown'un saçı için 250 dolar, başı için 300 dolar, pantolonu için 250 dolar, ayakkabıları için 150 dolar harcayın.



Bak postacı geliyor, selam veriyor...

Bu hafta mektup köşemizde zahmet edip bize elektronik olarak değil posta yoluyla ulaşan arkadaşlara yer ayırmaya karar verdik. Hepsine yetecek kadar yerimiz olmadığı için özür dileriz

Sevgili ProGamer yapımcıları,
Öncelikle ProGamer dergisinin başarılı olduğunu belirterek sizi kutlarım. Bu dergi biz oyun kurtlarına çok yararlı oldu. Sizin sayenizde Half Life 2'yi, Midnight Club 2'yi ve Collin McRae Rally 3'ü almaya karar verdim. Benim bilgisayarım PIII, 128 MB RAM ve 32 MB ekran kartına sahip. Acaba bu oyunları rahatlıkla oynayabilir miyim?

Melih Özdemir/Artvin

Çok teşekkürler Melih. Size yardımcı olabildiysek ne mutlu bize. Bu saydığın oyunları elindeki sistemle oynaman mümkün olacaktır. Oyunları tam performans ile oynayamazsın belki ama eğlenecek kadar görüntüye sahip olacağını garanti ediyorum. Ayrıca o güzel zarfın ve kağıdın için de tekrar teşekkürler. Artvin'e selamlar.

Sevgili ProGamer çalışanları,
Derginizi ilk sayısından beri büyük bir ilgiyle takip ediyorum. Size birkaç sorum olacak.
CM4 oyununu bilgisayarım çok ağır bir biçimde çalıştırıyor. Ne yapabilirim?
Derginizin dördüncü sayısındaki CD'den yüklediğim NFL 2004'ü bulamıyorum. Çözüm yazar mısınız?
Son olarak sevgili çalışanlar, bol 32 sayfalı dergiler. Başarılarınızın devamını dilerim.

Yusuf Zeren/Ankara

Dileklerin için teşekkürler Yusuf. CM4 oyunu ne yazık ki bilgisayarlarda ağır çalışan, son derece yüklü bir oyun. Her çıkan yamada oyunun biraz daha hızlandığını söylüyorlar ama ben şimdilik herhangi bir hız artışı görmedim. NFL 2004 de Program Files'ın altında EA GAMES isimli bir klasörün içinde olmalı.

Sevgili ProGamer,
Benim adım Alp. Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum. Gerçekten çok güzel bir dergi. Oyunları anlatırken kullandığınız dil çok güzel. Ancak sayfa sayısı biraz az. Benim size soracağım birkaç tane soru var:
1. Everquest sadece online bir oyun mu, yoksa CD'si de var mı?
2. Bana dört tane oyun önerebilir misiniz? (Bulursam alacağım.)

Alp Sırkıntı/Gebze-Kocaeli

Yazdığın mektup için teşekkürler Alp. Söylediğin güzel sözler için teşekkür ediyoruz. Ancak eğer dergiyi bir sayfa daha kalın yaparsak sağlığımız bozulacaktır ki herhalde bunu siz de istemezsiniz. Sonuçta haftalık bir dergiyiz. Bize de acıyın.
Sorularına gelince. Everquest sadece online oynanabilen bir oyun, evet. Gelecek günlerde tek kişilik bir versiyonu da piyasaya çıkacak. Ve sana dört tane oyun öneriyorum. Eğer bulursan alırsın: Chrome, Warcraft III, Grand Theft Auto: Vice City ve son olarak Neverwinter □ights.

Archangel uRiel

mektup@progamermag.com

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

25 Eylül 2003 / Sayı: 8

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Esra Akın
esra@progamermag.com
Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
M. Iberia Aydın
iberia@progamermag.com
Tayhan Memir
tayhan@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

ISSN 1304-3811

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Hakan Acar (Pazarlama)
Erhan Özdemir (Finans)

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel.: (0212) 354 33 98
Faks: (0212) 354 33 77

Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 6

Necro, tabutun kapağını araladı. Hırpalanmış görünen Noah'ı kaldırıp kendi yatağına yatırdı. Noah kendine geldiğinde Necro'yla karşılaştı. Necro: "Merhaba Noah. Nuallus'a indin. Şimdi Laman Tapınağı'ndasın. Muhafızlardan kaçabildik. Endişelenme, burada olduğunu kimse bilmiyor ve kimse seni bulamayacak!" dedi. Noah'nın yorgunluğuyla kurabildiği tek cümle, "Beni akademiye götürmelisin" di.

her zaman okunacak, her zaman saklanacak dergi

POPÜLER SİNEMA DERGİSİ
sinema

EYLÜL 2003/161 4.000.000 TL.

ISSN 1300-9361

DOSYA

Yeni yerli projeler

Önümüzdeki sezon gösterime girecek Türk filmleri

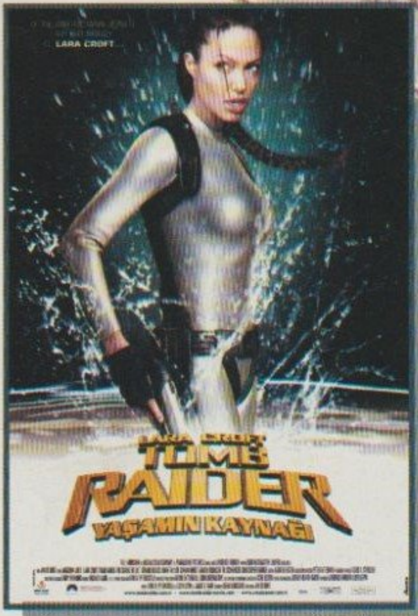
François Ozon'un yeni filmi: **HAVUZ**

Stephen Frears "Kirli Tatlı Şeyler"le karşımızda

Jim Carrey "Bruce Almighty" ile geliyor

HERKESE HEDİYE FİLM AFİŞİ

Angelina Jolie dişi Bond'un yeni serüveninde "Lara Croft: Yaşamın Kaynağı"



BÜTÜN OKURLARA
HEDİYE!
BÜYÜK BOY
FİLM AFİŞİ

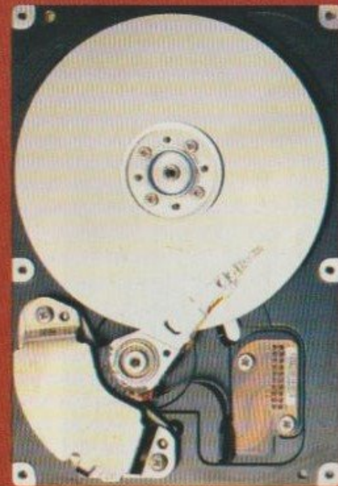
Eylül sayısı bayilerde

1 NUMARA HEARST

SAMSUNG

DigitAll *keyif*

NoiseGuard™ →



← SilentSeek™

yıl 3 garanti

SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.

SAMSUNG DIGIT*all*
everyone's invited™
www.samsung.com

FOOTE, CONE & BELDING